Tot.448

新闻专题:把童年回忆抱回家——迷你NEOGEO评测

游戏机实用技术

VGTIME



- 研究中心 -

八道旅人

全支线任务
＋隐藏迷宫研究

攻略透解

死亡细胞

流程说明＋BOSS 难点解析
＋轮回变强心得

编辑非常荐

洛克人 X 遗产合集 1+2

历代特色盘点
＋游戏秘技集合

攻略透解

战锤 灭世鼠疫 II

系统详解＋全角色技能介绍
＋难点成就心得

ChinaJoy 2018

展会报道＋劲作试玩＋制作人采访

狩猎凶恶巨兽 怪物猎人 世界 X 讨伐空之王者 最终幻想 14 联动企划

编辑非常荐

胡闹厨房 2

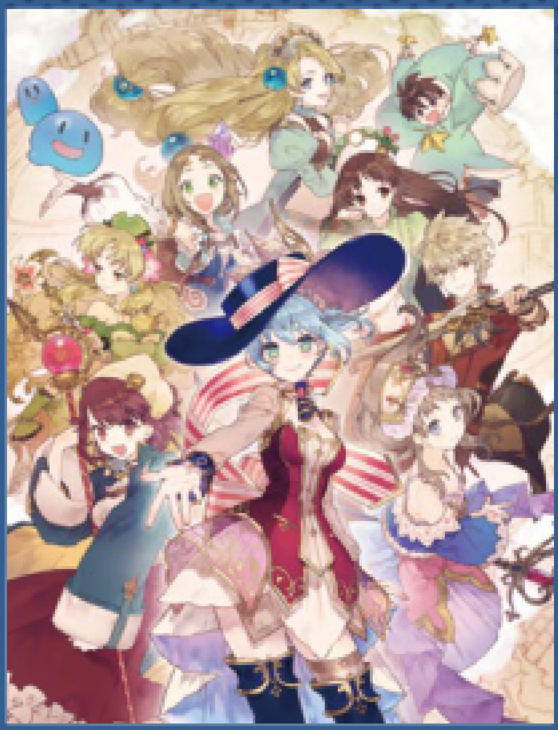
一个异地恋分手的理由
一次大师级厨师的教学

附赠 指间方圆 手游别册

ULTRA CONSOLE GAME
2018.8B 定价:RMB 19.80
ISSN 1008-0600
16>
9 771008 060006


GAME ON
绽放
全球游戏潮流盛典
Global Gaming Trends Exhibition and Festival
150+正版经典游戏体验
潮玩 \ 手办 \ 文化 \ 艺术 \ 科技
—
MORE THAN JUST A GAME
2018
08/17 FRI - 10/14 SUN
深圳欢乐海岸 - OCT创意展示中心
Shenzhen OCT Harbor-OCT Creative Exhibition Centre
票务信息
请扫描二维码
展览详情
请关注二维码
主办方
Host
绽放文创
BLOOMING INVESTMENT
支持单位
Supported By
南山区文产办
联合主办方
Co-Host
乐逗游戏
OCT 华侨城
欢乐海岸
协办方
Co-Organizer
barbican
英国巴比肯艺术中心
CITY LONDON
战略合作伙伴
Strategic Partner
腾讯游戏
IPENGOO
QQfamily
网易游戏
VIVE
TABLE PONG

TV GAME半月刊
2018.8B



©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

总第 448 期

COVER STAFF

封面用图：奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室
封面设计：雷普利

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话 / 传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 8 月 16 日
定　　价：人民币 19.80 元

ULTRA CONSOLE GAME

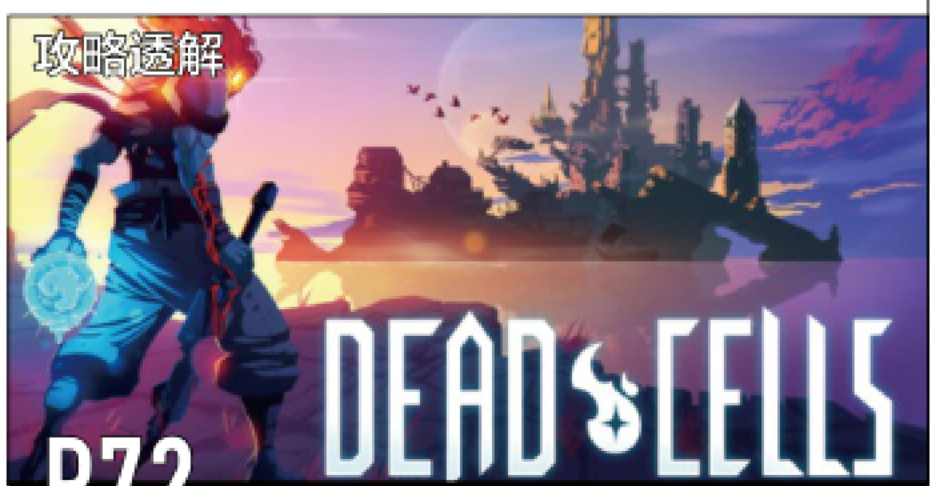
CONTENTS

新闻专题



P6
ChinaJoy 2018展会报道

攻略透解



P72
死亡细胞

特别企划



P94
狩猎凶恶巨兽 讨伐空之王者
——《怪物猎人 世界》×《最终幻想14》联动企划

游见识
PREVIEW & REVIEW

003 游戏情报站

新闻专题
006 ChinaJoy 2018展会报道

022 中国力量

前线狙击
024 奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室
030 灵魂能力Ⅵ

034 黄金眼

宇宙人和北山杉的上海不可思议之旅

游技术
NOW PLAYING

编辑非常荐
037 洛克人X 遗产合集1+2
066 胡闹厨房2

新闻专题
042 把童年回忆抱回家——迷你NEOGEO评测

研究中心
046 八道旅人

070 游戏进行时

攻略透解
072 死亡细胞
082 战锤 灭世鼠疫 Ⅱ

为什么厨房中会出现沼泽、岩浆、汽车和传送门？

怎么你还记得暴走八神吗？

游深度
CULTURES OF GAMER

092 多边共享

特别企划
094 狩猎凶恶巨兽 讨伐空之王者——《怪物猎人 世界》×《最终幻想14》联动企划

108 闲话宝可梦
110 游朝忆日
112 读编往来
116 小编寄语
119 新作发售表

收藏者 ______　　收藏日期 ______

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

女神异闻录Q2	视频
世界树迷宫X	34
瓦力欧制造 豪华版	34

NS

Flipping Death	视频
八道旅人	46
胡闹厨房2	35 66 视频
洛克人X 遗产合集1+2	37
奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室	24
死亡细胞	35 72

PS4

428 被封锁的涩谷	视频
Devil's Hunt	视频
Flipping Death	视频
边境保卫战	视频
孤岛惊魂5 火星迷航	36
胡闹厨房2	35 66 视频
荒野大救赎 II	视频
灵魂能力VI	30
洛克人X 遗产合集1+2	37
漫威蜘蛛侠	视频
奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室	24
少数幸运儿	36
死亡细胞	35 72
战地1	71
子弹少女 幻想曲	36

PSV

奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室	24
子弹少女 幻想曲	36

XOne

Devil's Hunt	视频
孤岛惊魂5 火星迷航	36
胡闹厨房2	35 66 视频
荒野大救赎 II	视频
灵魂能力VI	30
洛克人X 遗产合集1+2	37
少数幸运儿	36
死亡细胞	35 72
战锤 灭世鼠疫 II	82
战地1	71

这就是蜘蛛侠
《漫威蜘蛛侠》实机演示

令人着迷的西部世界
《荒野大救赎Ⅱ》实机演示

448期视频集合　　bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集



特别收录



《漫威蜘蛛侠》实机演示

特别收录



《荒野大救赎 Ⅱ》实机演示

特别收录



1分钟看遍ACGHK 2018

电影前线



胡桃夹子与奇幻四国

Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录

《漫威蜘蛛侠》
实机演示

《荒野大救赎 Ⅱ》
实机演示

1分钟看遍
ACGHK 2018

新作影像集锦

女神异闻录 Q2
胡闹厨房 2
边境保卫战
428 被封锁的涩谷
Devil's Hunt
Flipping Death

电影前线

胡桃夹子与奇幻四国

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

TOPIC

万事俱备只欠带宽 云游戏离成为未来还有点距离

数字版游戏的热潮还没结束，厂商们就已经把目光放在了云游戏。EA 战略发展执行副总裁 Matt Bilbey 在 8 月初接受媒体访问时，谈论了 EA 关于串流游戏未来的一些看法。值得一提的是，在今年 5 月的时候，EA 收购了 Gamefly 的云游戏服务 PlayCast Media。

Matt Bilbey 认为，与其讨论云游戏的未来“会不会到来”，倒不如讨论一下它“什么时候到来”，云游戏的未来将和智能电视息息相关。“如果我们在智能电视中加入 APP，我们就能更加准确地了解用户的喜好，然后根据喜好来向用户推荐游戏。”他说道，“理论上串流游戏可以直接替代传统的游戏主机。但‘游戏主机’并不会消失，它们只会变成另一个模样。”

“主机厂商都是些聪明人，他们会根据时代和技术的发展，为游戏主机找到一个能够融入人们生活的定位。主机在未来有可能是智能电视或者手机的一部分。”Matt Bilbey 认为串流技术的最大障碍就是网络带宽，大规模提供稳定且高速的网络即便放在一些发达国家都依然是个大难题。但他同时也认为，这并不是什么不能解决的问题。他相信“在未来几年”，网络的门槛会降低，大部分人都可以负担得起高品质互联网，网络质量的提高会让串流游戏变得更加可行。实际上，索尼的串流服务 Playstation Now 现在有超过 600 个游戏，而微软也在今年 E3 上确认大力发展云游戏，甚至有传言称它们的下一代主机中有一台是完全使用云串流。

既然游戏发行商和主机厂商都欢迎这种未来，那么我们离“云游戏未来”还有多远？虽然不知道业界大佬们怎么想，但有很多玩家和业内人士认为，至少在未来的十年之内，“云游戏”都不能取代传统主机，它们会掀起一股热潮，但并不会成为主流。“带宽”不是云游戏要解决的惟一难题，甚至不是最大难题。

数字版能够掀起热潮，并逐渐取代实体版（很多人甚至认为完全取代实体版是迟早的事情）的原因并不主要在于它能给用户带来多少便利，实际上在一些网络不太发达，甚至没有网络的地区，数字版的便利程度远远不及实体版。它能够掀起热潮的最大原因是它能给商家带来的好处：没有零售商赚差价、物流包装费用以及实体光盘 / 卡带的制作费用。而这正是云游戏现在所缺乏的。

现代游戏主机，包括个人电脑的趋势是硬件的性能越来越强：更快的处理器、能处理更多图像的显卡、容量更大的硬盘等等，而这些硬件的价格正在下降。与之相比，网络的费用，其中包括了研发、安装以及维护等多项费用，其下降速度却远远比不上硬件。简单而言就是，你要把游戏安装在服务器上非常便宜，但你要从服务器里把游戏“云”出来就非常昂贵了。

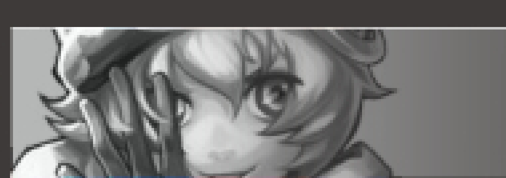
和视频不同，游戏并不是“一次性产品”。虽然市场上不乏所谓的“一周目神作”，但游戏本质上是被设计成可以供玩家多次游玩的，更别说那些游戏时间动不动就几十甚至几百小时的角色扮演游戏。如果这些游戏一股脑变成云游戏的话，以现在的标准来看，游玩过程所带来的网络费用甚至比你下载一个完整游戏还要高很多。

随之带来的还有游戏产业的变化，除了游戏销售模式这种显而易见的变化以外，“云游戏”使得游戏的成本必须同时要考虑到网络费用。网络运行商将会加入到行业当中，然而你能指望这些真正的巨头们能够并且会在未来 10 年内大幅度增加网络的速度和可靠性，同时还大幅度降低费用吗？而羊毛终归是出在羊身上，这些成本终究会转移到用户身上。

那么到时候，在使用方面有网络限制，费用甚至还会高一些的云游戏对于用户来说又有多少吸引力呢？结果是显而易见的。

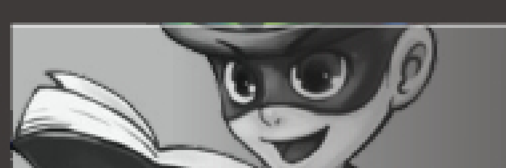
编辑围观 COMMENTS

六等星



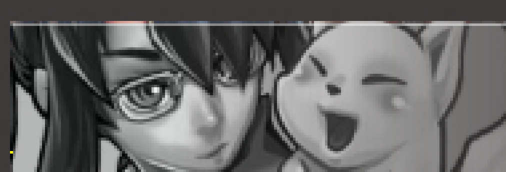
“云”是当前互联网时代的标志之一，但绝非万能。服务器和网络的资费远高于硬件成本，涉及到的领域更加复杂。做游戏增加了服务器的成本、卖游戏的失去了市场、玩游戏的则需要为高速网络额外付出，除了那些提倡“云”来为自己谋利的资本家外，业界没人会为“云游戏”感到开心。

稀饭



目前来说“云游戏”概念更像是一种布局，而不是触手可及的游戏方式变革。不过从好的角度来看，云游戏如果真的能够普及，会对整个游戏界产生巨大的影响，我们熟悉的第一方可能会成为服务商，而摆脱了硬件机能限制后，像是任天堂这种强调硬件创意而不是性能的厂商说不定反而能大展拳脚。

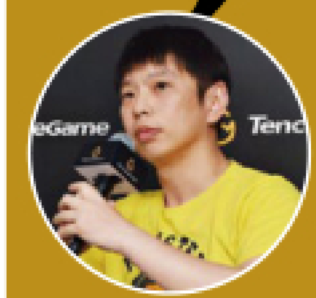
三日月



在不考虑技术和成本限制的前提下，“云游戏”要克服的最大困难实际上是用户观念。游戏玩家这个群体的观念和习惯和其他用户群体有着较大的区别，要想让所有玩家习惯并爱上这种“没有主机没有游戏实体”的游戏方式无疑有点理想化。

业界声音
THE VOICE

> 用户的喜好就是我们的KPI（关键业绩指标），我们肯定不以收入作为主要KPI。



钱赓
腾讯互动娱乐 PC 游戏平台部总经理

在 8 月 2 日当天，腾讯 WeGame 迎来品牌升级一周年，官方在当天举办了一次玩家派对。腾讯互动娱乐 PC 游戏平台部总经理钱赓先生接受了媒体采访，采访中记者问道偏单机的游戏在中国市场是否有前景，WeGame 的项目收入 KPI 标准是什么时，钱赓先生如此答道。

NS 付费会员服务将在 9 月上旬上线

任天堂在 8 月 10 日通过官方推特确定 NS 会付费会员服务将在 9 月上旬上线，具体时间尚未确定。会员服务分为两个方案：个人方案和家庭方案。前者有 300 日元（3.99 美元）/30 天、800 日元（7.99 美元）/90 天、2400 日元（19.99 美元）/365 天三种套餐；后者只有 4500 日元（34.99 美元）/365 天一种套餐，最多可供 8 人使用且仅限 18 岁以上用户购买。家庭方案和前者最大的区别是，玩家可在 NS 上通过“家庭共享”，将多个账号捆绑为“家庭组”，一个家庭组，最多容纳 8 个账号。如果家庭组中一名玩家购买了家庭方案，则家庭组全体成员可享受 NS 会员服务。

NS 会员享受的主要服务有：

●联网游玩游戏（部分游戏的网络功能不需要会员服务）

●免费获得 FC 游戏，定期发布下载

●云存档，可将游戏存档上传服务器保存（部分游戏不对应此功能）

●专用手机 APP“Nintendo Switch Online”，可与游戏联动，并搭载语音聊天功能

●会员限定特典

部分网络功能，诸如 eShop、好友登录和管理、系统更新等等并不需要付费会员服务。另外必须注意的是，会员服务正式上线后，大部分游戏原有的免费线上联机服务将会终止。



CALENDAR 周·游记

2018.08 Aug

星期四

02

●世嘉公布 2019 财年第一季度财报，财报显示本季度总销售额为 688 亿日元，同比去年下降 35.8%，运营收入 93.5 亿日元，同比下降 94.4%。

星期五

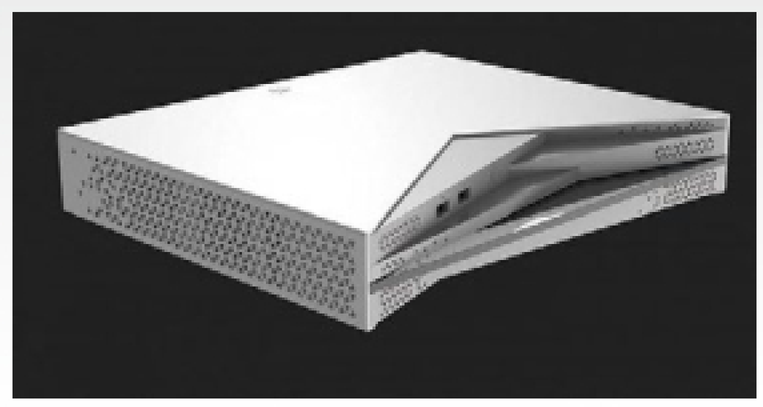
03

●Quantic Dream 宣布，PS4 独占游戏《底特律 化身为人》的玩家人数已达 150 万，而目前玩家累积游戏时长也已超过 2000 万小时。

●由 Square Enix 出品，于 7 月 13 日发售的 NS 游戏《八道旅人》全球出货量以及下载版销量已达 100 万。

●根据 Take-Two 公布的 2019 财年第一季度的财务报告显示，《横行霸道 V》的出货量已经接近 1 亿。

●小霸王游戏电脑“Z+新游戏电脑”，售价 4998 元，将于 8 月底发售。



●China Joy 2018 开幕。

星期六

04

●由上海市新闻出版局、上海市浦东新区人民政府联合指导的 2018 全球电竞大会在浦东召开，同时“上海电子竞技产业发展核心功能区”落户浦东并正式揭牌。在会上，完美世界与 Valve 合作的“Steam 中国”项目，在这次大会上确定落户上海浦东。

星期日

05

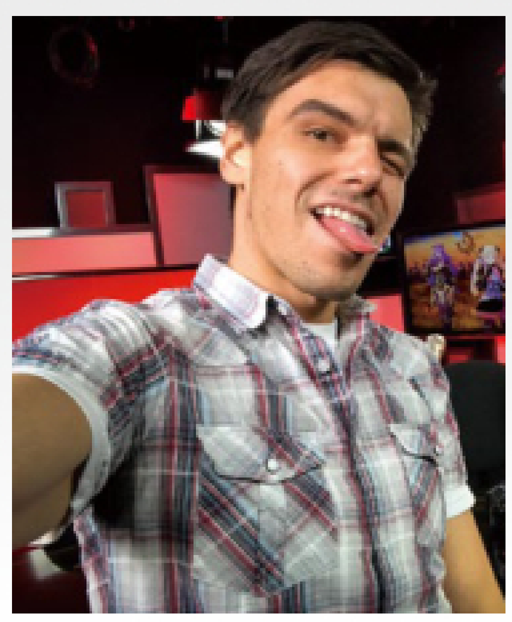
● Arc System Works 的 CEO 木户冈稔在 EVO 2018 宣布“《罪恶装备》系列”的新作已经在制作中。同时 Arc System Works 还宣布将在 2018 年秋到 2019 年秋季举办 Arc Revo 世界巡回赛，奖金将超过 10 万美金。

星期一

06

●Bethesda 的销售主管 Pete Hines 确认《辐射 76》的 PC 版将会是 Bethesda.net 独占，而不会登陆 Steam。本作的测试将会在 10 月开始，测试的进度会被继承到正式版当中。

●IGN 上关于《死亡细胞》的评测文章以及视频被爆抄袭，随后 IGN 承认了错误，下架了相关文章和视频，作者 Filip Miucin 也被解雇。值得一提的是，这已经不是 Filip Miucin 第一次抄袭。在 IGN 任职之前，他曾抄袭过 Nintendo Life 网站上 NS 版《FIFA 18》的评测文章。



▶Filip Miucin

CALENDAR
周·游记
2018.08
Aug

星期二

07

●Square Enix 公布 2019 财年第一季度财报，财报显示本季度销售额为454.7 亿日元，同比减少 20.2%，营业利润为 42.58 亿日元，同比减少66.9%，经常利润 77 亿日元，同比减少 42.0%。

●BNEI 公布 2019 财年第一季度财报，财报显示本季度净销售额为1508 亿日元，同比增长 4.7%，营业利润为 179 亿日元，同比增长14.6%，经常利润 195 亿日元，同比增长 20.1%。

星期三

08

●WeGame 版《怪物猎人 世界》正式上线。然而在8 月 13 日,本作却因"有大量玩家举报"而匆匆下架，重新上架时间未定。

●育碧宣布《光之子》以及《勇敢的心 世界大战》将登陆 NS，分别于今年的 10 月 11 日、11 月 8日发售。

星期四

09

●PlayStation 中国宣布为了庆祝 PlayStation 系列主机（时间截止到 2018 年 7 月 22 日）全球累计销量超过 5.253 亿台，官方将于今年 8 月 24 日推出特别设计的纪念版 PS4 Pro 主机，售价 3799 人民币，该主机全球限量 5 万台。

星期五

10

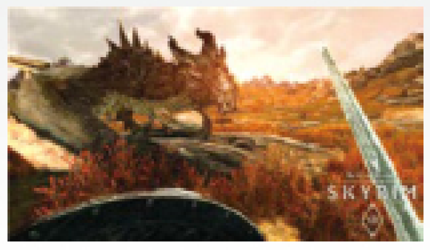
●Capcom 在国内电商网站京东上开设了他们在国内的首家官方 e-Capcom 商店，主要销售各种限定周边商品。

●任天堂宣布 NS 会员服务将于 9 月下旬正式上线，具体时间未定。

星期六

11

●Bethesda 宣布收购曾参与《上古卷轴Ⅴ 天际》VR/NS 版、《辐射VR》开发的游戏工作室 Escalation Games，后者将正式更名为 Bethesda 达拉斯。



星期日

12

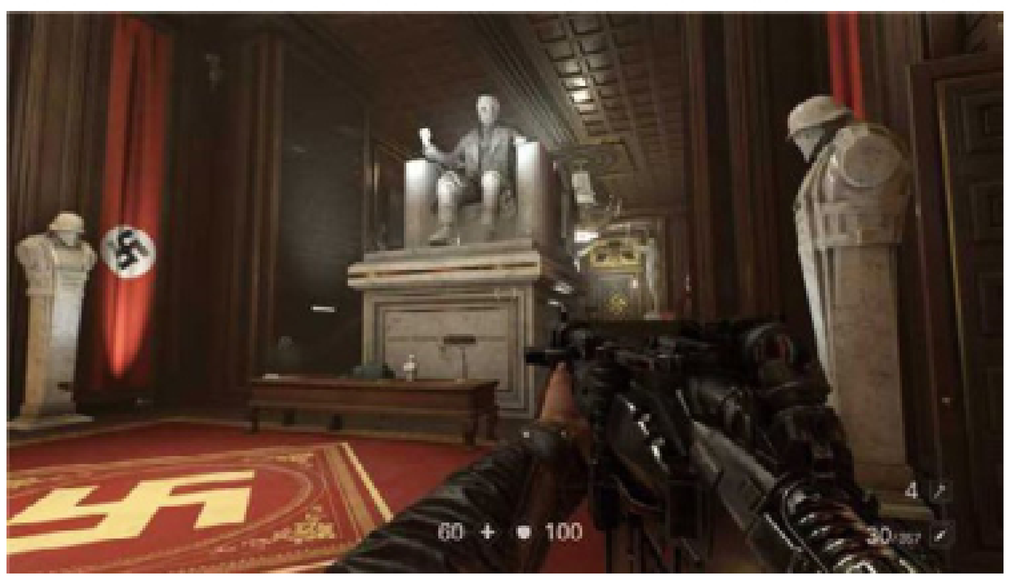
●据微软新工作室"Initiative"负责人 Darrell Gallagher（原 Square Enix 与动视老将）透露，《荒野大镖客》编剧以及设计师 Christian Cantamessa、"《战神》系列"制作人之一 Brian Westergaard、水晶动力老兵 Dan Neuburger 等经验丰富的业界老兵已加入该工作室。

游戏地位发生变化 德国放宽电子游戏审核

经常关注和游玩欧美游戏，特别是了解欧美游戏审核制度的玩家想必都了解，由于历史原因，过去很多在德国销售，以纳粹为背景的游戏中，大至符号，小至希特勒的小胡子，都会被删除或者更改。然而这个问题将会在未来得到改善，根据外媒报道，德国软件分级系统（USK）将年龄分级适用于带有"描述违宪组织标志"的游戏，并且该规定将"立即执行"。

这意味着，只要游戏符合德国宪法，游戏内容是"服务于艺术或科学目的，或描述当前或历史事件"的话，那它就能通过审核，相关的内容也不会被删改。实际上，游戏在德国的地位相比电影、书籍这些媒体来说，其面对的审核制度一直非常严格，但审核的放松意味着游戏在德国的地位发生了变化。

德国游戏行业协会总裁 Felix Falk 在接受外媒采访时说道："这个新决定对德国的游戏行业来说是重要的一步。我们坚决致力于建立一个开放、包容的社会，奉行德国宪法所规定的价值观，并承担德国的历史责任。"





业界声音 THE VOICE

从某种程度上来说，对于Capcom来说，游戏获得更好的评价与口碑，和销售数百万份同样重要。我们宁可游戏卖的少一些，但是能拿9分；而不是虽然卖得多一些，但游戏却只有6分。



Stuart Turner
Capcom 欧洲首席运营官

在接受采访时，Capcom 欧洲首席运营官 Stuart Turner 在被问到《生化危机 7》虽然评价不错，但销量却远远不如评价不高的《生化危机 6》，该如何权衡新作的销量和评价时，他如此答道。



从世界回到中国
2018 PlayStation中国发布会亲历

今年上海的风儿有些喧嚣，既有一年一度的 ChinaJoy 掀起的滚滚热浪，也有台风过境的倾盆大雨。而就在台风登陆的前夕，索尼中国率先在上海商剧院刮起了一场令人目不暇接的“完美风暴”。犹记得去年参加 ChinaJoy 的同事在报道 2017 PlayStation 中国发布会时使用了“从中国走向世界”作为标题，而到了今年，随着众多来自海外的重磅级大作登陆国行以及中国之星计划的开花结果，我想没有什么能比“从世界回到中国”更适合作为本次发布会的主题了。

文 北山杉 美编 NINA



海外重磅级大作登陆国行

发布会一开始就迎来了大家期待中即将发售的 3A 大作《漫威蜘蛛侠》，现场播放了一段宣传片，虽然内容和 E3 索尼展前发布会上的一样，但在大荧幕上观看蜘蛛侠施展他那招牌的杂技能力、即兴招式和高超的蛛丝发射技巧依然让人热血沸腾。即便是第二次观看这段视频，小编对结尾处制作方设置的悬念依然抱有很高的期待。

在宣传片播放完毕后，被玩家亲切地称为“五仁叔”的 Playstation 中国区负责人添田武人上台，正式宣布这款以全球知名超级英雄蜘蛛侠为主角的 PS4 游戏将于 2018 年内在中国大陆市场发售简体中文版。《漫威蜘蛛侠》国行版的消息一经公布，顿时将现场的气氛带向了第一个高潮，而接下来，另一个重磅作品也呼之欲出了。

▼添田武人正在介绍《漫威蜘蛛侠》国行版的情况。



随着一阵熟悉的音乐响起，本次发布会第二个重磅内容终于揭开了神秘面纱，主角正是上半年火爆全球的《怪物猎人 世界》。在展示了一段专为国行版制作的视频后，制作人辻本良三也登台亮相，亲自为国行玩家们介绍这部重量级作品，他表示，本作 PS4 简体中文版正在积极准备中，相信很快就能和大家见面，与此同时他也宣布将在今年的 ChinaJoy 索尼展区上为大家带来该作的试玩。

▼《怪物猎人 世界》的制作人辻本良三。



自从去年《NBA 2K18》由 Gamepoch 星游纪成功引进中国市场，推出 PS4 独占的国行版本后，简体中文以及稳定的国内联机服务器让这款游戏受到了国内篮球爱好者以及玩家的热烈欢迎。许多玩家也在猜测今年的《NBA 2K19》是否还会继续推出国行版，而这个猜测终于在本次发布会上得到了证实。2K 全球营销副总裁 Alfie Brody 与 Gamepoch 星游纪的 CEO 陈乐相继登台，共同为现场的媒体和玩家们带来了这一激动人心的消息：今年 2K 与 Gamepoch 星游纪将继续合作，计划于今年 9 月在中国正式引进《NBA 2K19》！不仅如此，由于今年是“《NBA 2K》系列”的二十周年，因此 2K 还将在标准版游戏之外，推出《NBA 2K19》二十周年纪念版，这对喜爱詹姆斯（二十周年纪念版的封面球星）的玩家来说无疑是一个好消息。

当然，2K 和 Gamepoch 星游纪在现场为我们带来的惊喜还不止于此，在播放了一段讲述“《NBA



2K》系列”老玩家心路历程以及篮球业界从业人士相关采访的 VCR 后，正式公布了《NBA 2K19》将加入中文解说，这也将是主机平台首款实现全中文解说的篮球游戏。据陈乐介绍，本次担任中文解说的配音员为国内知名篮球解说杨毅、苏群、杨健，随后更是邀请了杨毅来到舞台上，为现场的媒体分享他在做游戏解说时的感想和心得。

紧随世界的脚步

国产IP初现峥嵘

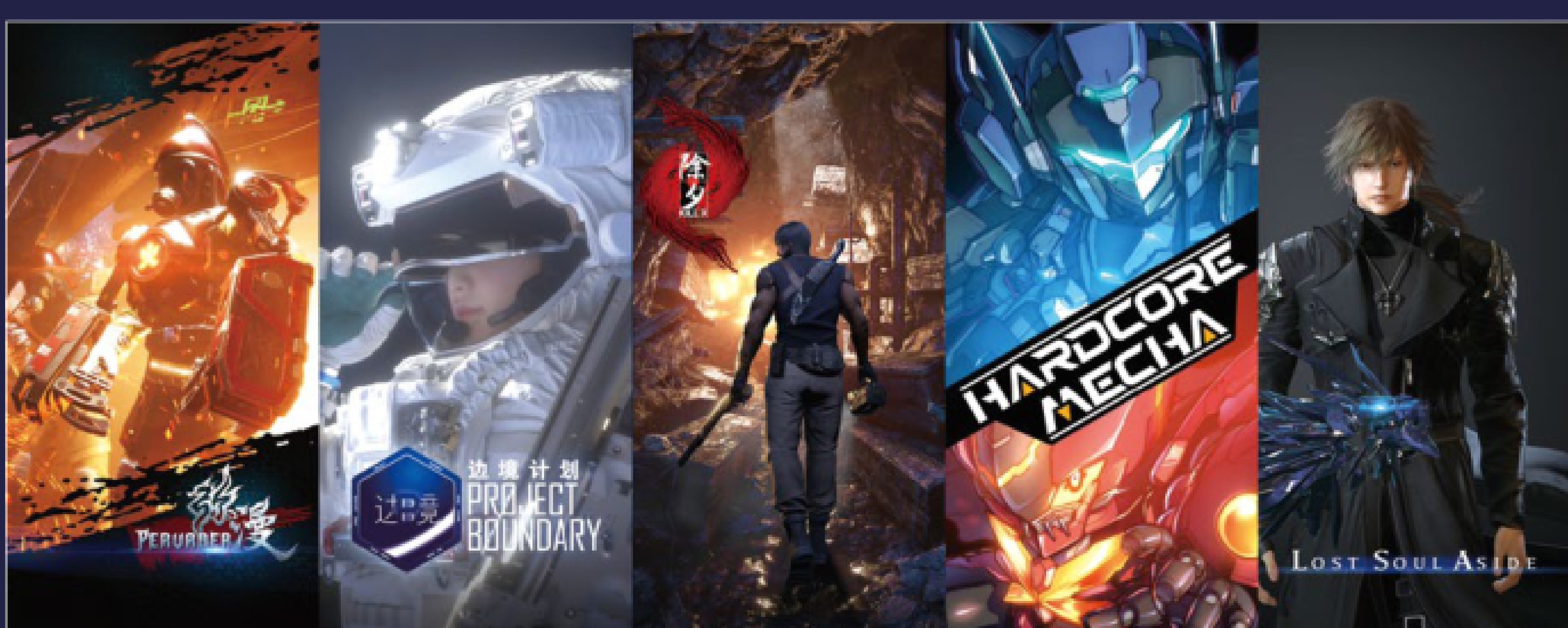
介绍完了今年即将推出国行版的国外游戏后，添田武人再次上台，公布了一系列即将登陆 PS4 平台的中国本土游戏大作，这其中既有已经入选中国之星计划的作品，也有一些来自国内其他厂商的优质大作。

首先，添田武人为大家介绍了两款分别由维晶科技和杭州点力开发的作品《揭秘计划 2》和《基因雨》，其中，《揭秘计划 2》在前作的基础上新增了支持 Aim Controller 射击控制器的功能，使玩家在 VR 设备营造的虚拟环境中获得更加沉浸的体验；《基因雨》则是一款素质十分优秀的射击游戏，且拥有十分独特的美术风格。在这之后，完美世界的首席运营官鲁晓寅先生登台公布了旗下最新战术竞技游戏《FARSIDE》，这款作品拥有丰富的场景和竞技对战模式，在宣传片中我们也看到了目前流行的“吃鸡”模式的身影。最后则是来自 SIE 中国之星计划的作品，此次参与中国之星计划夏季发布的作品共有 5 款，分别以视频的形式向大家展示了它们最新的开发成果和进度等重要信息，其中不乏让人眼前一亮的新消息披露，不少同行的媒体朋友都表示真想快点玩到这些游戏！

根据发布会公布的开发进度，《除夕》计划于 2018 年冬上市，并在 ChinaJoy 上提供试玩；《边境》披露了全新多人玩法，计划于 2019 年内开发完成；《弥漫》公布了游戏主题曲为朴树的《猎户星座》，并将联合索尼影视国际打造真人版电影；《代号 硬核》展示了故事模式玩法，并宣布主题曲将由影山浩宣演唱；《失落之魂》则披露了一位神秘女性角色。

回顾了中国之星计划的 5 款游戏的进展和变化后，SIE 出人意料地宣布了中国之星计划第二期选拔于今日正式启动！第二期选拔和第一期一样，面向中国开发者征集作品，选拔期间为 8 月 2 日 ~10 月 8 日。在现场听到这个消息时，小编的心里有些感慨，这不仅意味着今后我们将看到更多由国内开发者开发的游戏登陆主机平台，也说明了近年在 SIE 中国和国内开发者的共同努力之下，国产主机游戏的树立以及愿意在主机平台开发游戏的国内开发者队伍都在不断壮大，我们相信只有持续不断地努力，国产主机游戏的春天将会正式来临。

▼即将和我们见面的5款中国之星计划作品。



大圣是中国的，同时也是世界的！



在去年的 PlayStation 中国发布会上，不少媒体和玩家都对由 SIE 与十月文化、绿洲游戏合作开发的动作冒险游戏《大圣归来》满怀期待，但当时只公布了游戏 LOGO、主视觉图以及一段宣传片，具体的玩法和实机影像还无从得知。而到了一年之后的今天，这款期待已久的作品终于要显露出它的真身了！不过先别急，在这之前我们有幸欣赏到了著名先锋融合艺术家，京剧大师裘盛戎的嫡孙裘继戎先生演绎的一段精彩十足的舞蹈表演，裘先生那传统与现代、经典与创新结合的表演形式让我们对《西游记之大圣归来》的发布又多了分期待。

果不其然，在演出结束后就进入了此行最为期待的发布环节，此次发布的宣传片中展示了《西游记之大圣归来》的具体玩法，其中的实机演示部分更是干货满满！不仅能看到大圣和妖怪们斗智斗勇的战斗方式，还恰到好处地展示了一些与电影十分相似的幽默元素，据悉游戏还会增加许多在电影中未曾讲述的有关主角一行 3 人的冒险旅途，玩家将在游戏中看到一个形象更加丰富的大圣、江流儿和猪八戒。此外，由竹内亮担当导演的系列纪录片《我住在这里的理由》也将与《大圣归来》合作，全程记录下游戏的制作历程，后续将会单独放出。

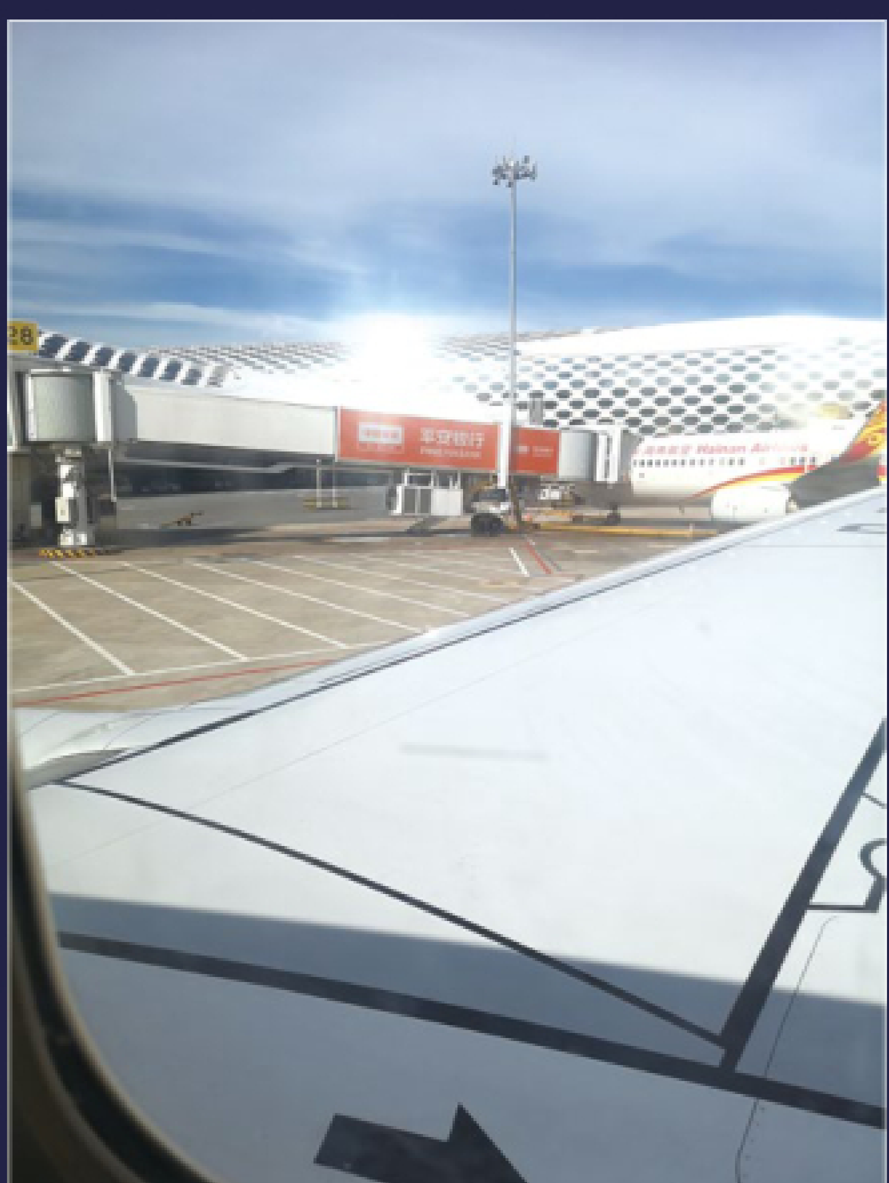
热浪与台风齐聚 汗水与欢乐共存
2018 ChinaJoy 见闻

不知不觉之间，夏天悄然来临，一年一度的 ChinaJoy 也在上海这个老地方如期开展。平常总在编辑部待着，很少有机会能出去亲眼看看自己为之奋斗的业界，这次有幸能亲自参与到这样一场中国游戏业界的狂欢之中，对此我还是相当满意的，在旅程中也学到了不少东西，感觉自己的作为编辑的技能又提升了许多（笑）。当然，一些值得吐槽的趣事也遇见了不少，以下是我根据照片整理出来的一些发生在旅途和 CJ 中的趣事，希望能够搏君一笑。

文 北山杉 美编 NINA

奔波和热浪中的第一天

在记忆中，仿佛所有在夏天举办的展会都免不了遇上极端天气，无论暴雨还是烈日，反正总不会让人好受。这就如同苍天也知道我们这群平时大门不出二门不迈的废宅好不容易出一次门，总要给我们点颜色瞧瞧。这不，来到上海没几天，不是台风就是高温预警，搞得小编我着实有些苦不堪言，但看着一旁的宇宙人前辈一副宠辱不惊，仙风道骨的模样，不由得暗自感慨自己作为编辑果然还是欠缺了不少道行！



▲按照惯例上一张来自飞机翅膀上的照片。

就我最近几年飞上海的体验，飞机在浦东机场降落后，在跑道上滑行的时间永远如同几个世纪一般漫长，但虹桥机场就很少遇到这种状况，不知该由航空公司还是机场调度来背这个锅。总之，上海这个国际大都市在旅途的一开头便给了我们一个下马威。看到这里有读者可能会问："不就是在座位上坐一段时间嘛，有空调吹着还有什么抱怨的。"这个观点我十分认同，但肿胀的膀胱却表示了强烈的反对。



▲在奔向厕所的途中不忘拍一拍登机和下机共用同一通道的奇特设计。

从机场一出来，就感觉到一股热风迎面袭来，吹得我这个患有"办公室空调依赖症"的人有点恍惚。查了查场馆（我们就住在场馆附近的一个旅店里）竟然距离机场有十万八千里，即便坐磁悬浮 + 地铁也要转好几个站，抬头看着高悬于天空中的明晃晃的太阳，宇宙人前辈大手一挥，蹦出两个字：打的！这才让我放下了一颗悬着的心。

虽然在来上海之前余烬同学就给我打了个预防针，但亲眼看到居住的旅店环境后还是有些出乎我的预料，具体的房间细节各位可参看 UCG424 期杂志，总之就是堪堪到了可住的标准，至于网速、空调、电视什么的就不要想象得过于美好了，我已经有些后悔没有带上自己的毛巾过来——因为这里的毛巾都是黑乎乎的。



▲房间的照片就不放了，放一张在出租车里拍到的外滩护眼。

老编热情聚会 萌新瑟瑟发抖

宇宙人前辈作为一名老编，既然来到了上海，自然也要去见见同样在大城市中打拼的老熟人。由于都是一些以前在 UCG 工作过的同事，我也顺理成章地跟着去凑了下热闹，果不其然见到了几位在当读者时便十分熟悉的编辑，由于我来 UCG 编辑部时这几位都已经不在了，这次能亲眼见到也算是了却了自己的一桩心愿，仅凭这一点就觉得不虚此行了。

老编们互相都是熟人，所以一见面就十分熟络，这一对比就显得我这个新兵蛋子在一旁有些尴尬，尤其是谈起我最不熟悉的手游话题，看着各位大佬谈笑风生，本萌新也只有少说话多做事，

用努力夹菜的方式来回报前辈们的殷切教导。饭后，似乎考虑到我和宇宙人一整天都在风尘仆仆地赶路，老编们又带我们去了一家室内日式温泉馆，你还别说，效果也是立竿见影，一天的疲惫顿时消失得无影无踪，除此之外还给我留下了非常深刻的印象——没错，按照日本那边的习惯，在浴池中我们互相都是“坦诚相见”的（连条毛巾都没拿，嗯）。



▲九兵卫前辈请的重庆火锅，结果全程就只有我和他吃的辣锅那边。

全球仅有3家的星巴克全沉浸式咖啡体验店





在去往 2018 索尼中国发布会的途中，我们路过了一座气派的圆形穹顶建筑，起初还以为是某个博物馆或者奢侈品商店，但走近了一看，却是一家实打实的星巴克咖啡店。只不过这家咖啡店有些特殊，它的全名叫做“星巴克烘培工坊”，那个圆形穹顶实际上一颗巨大的咖啡豆。后来我们才了解到这家店是星巴克在全球最大的一家全沉浸式咖啡体验店，在这里你能观看到一杯咖啡制作的全部流程，并且还能买到在普通星巴克里买不到的咖啡品种。作为一名资深星巴克爱好者，宇宙人顿时就有点坐不住了，当时就想要进去喝上一杯，若不是众人及时拉住，恐怕今年索尼中国发布会的报道便要开天窗了（笑）。当然，在发布会结束后，我们还是去体验了一杯“世界级”咖啡带来的惬意时光。

台风中的ChinaJoy

自从下了飞机，我们就收到了好几条来自上海市政府“亲切”的台风预警信息，但在 CJ 还没开始的这两天却丝毫不见下雨的意思，我们也因此渐渐放松了警惕。直到 8 月 3 日 CJ 开展第一天一出旅店，我便被迎面而来的漫天风雨给彻底惊呆了，尤其是我的伞在前一天还落在了出租车里，一瞬间有些犹豫是否该转身回房间等雨小点再去会场，但想了想毕竟这次还有采访和试玩任务，于是眼睛一闭，心一横，使出了平生最快的速度跑进了会场，但免不了全身湿透，给周围打着伞的吃瓜群众献上了一出肥宅湿身福利（呕~）。



▲台风中屹立不倒的猪厂。

主机展台逛逛逛

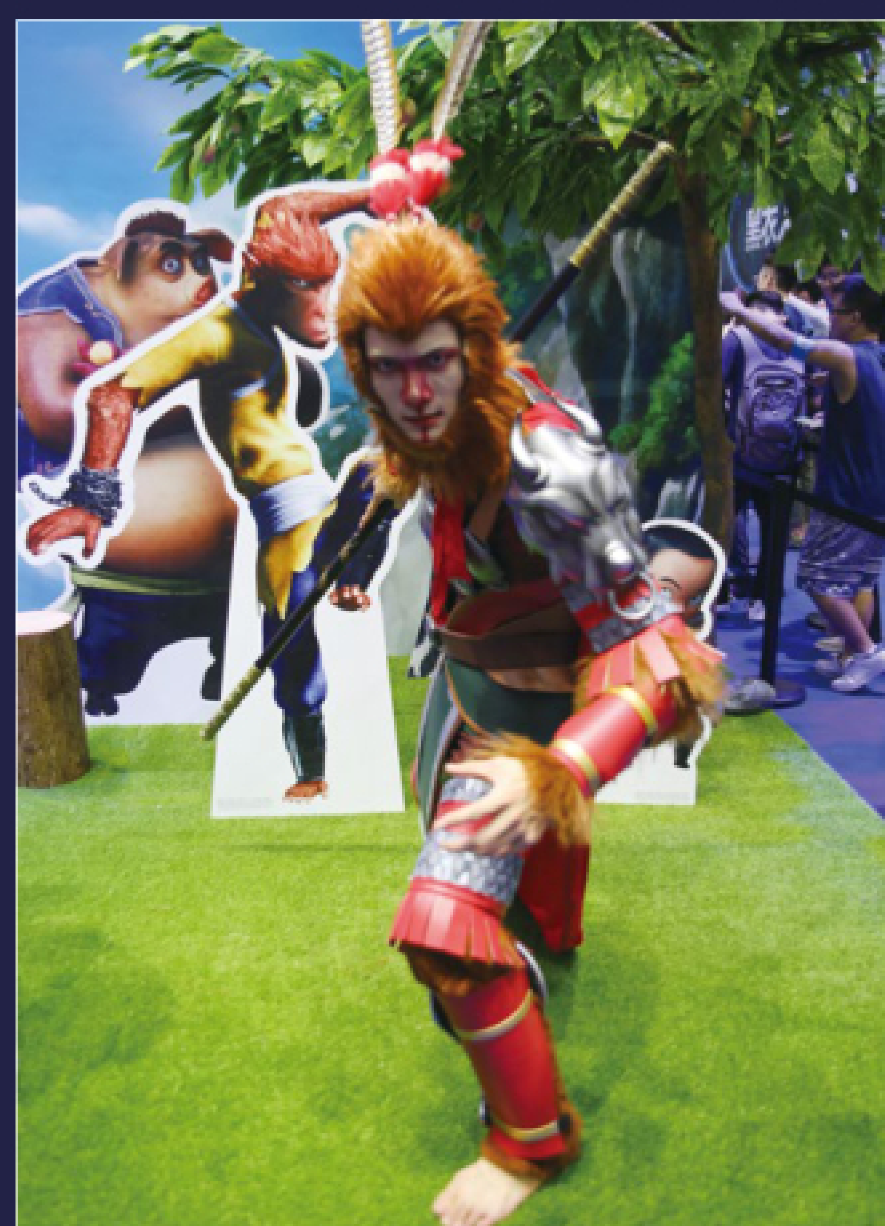
和去年一样，今年 CJ 和主机游戏相关的展台全都集中在了一个展馆，除了传统的索尼、微软、育碧外，今年还杀出了一个不速之客——小霸王！不过人家可不是来卖学习机的，而是实打实地推出了一款游戏主机，先不说机器怎么样，小霸王 + 游戏这两个关键词就足以勾起一群人的童年回忆了，所以第一天那边的围观人数也是丝毫不逊于这边传统的主机游戏厂商。下面小编就为那些没能参加 CJ 的朋友简单介绍今年各个展台的情况吧。

索尼展台

一进入 E7 展馆，首先进入眼帘的便是索尼展台，我们算是很早进入场馆的一批人了，走的还是媒体通道，但到达后眼前仍然人满为患，真不知道这些玩家是从哪里冒出来的，微软和育碧那边也是同样的状况。从入口一路走来，虽然前面手游、网游的展台密布，但大多没有多少人（因为太早了），而主机游戏这里竟然聚集起了这么多人，虽然一方面觉得之后的试玩排队一定会很辛苦，但另一方面心里还是觉得有些欣慰，感叹如今已经有这么多同我们一样热爱主机的玩家了。



今年索尼展台的主要出展游戏是《大圣归来》、《怪物猎人 世界》、《漫威蜘蛛侠》，都是目前在玩



▲大圣的COSer，即使焦距没对准也要放上来。

家之中关注度比较高的大作。这 3 款游戏现场都提供了试玩，其中《大圣归来》作为一款由中日联合打造的热门的作品，试玩区域自然也布置得最为显眼，还特别请来了一个大圣的 COSer，十分惹人眼球。趁着排《大圣归来》试玩的队伍还不多，我和宇宙人都去试玩了一把这款期待已久的作品，并且都对游戏的素质感到满意，详细的游戏信息和试玩报告请翻阅后面的试玩采访部分。


▲活捉一个正在玩VR游戏的妹子。



尝试了《大圣归来》后，人流开始变得拥挤了起来，《怪物猎人 世界》和《漫威蜘蛛侠》的试玩区此时已是水泄不通，甚至连排队试玩的末尾在哪里都无法找到，考虑到下午还有采访任务，我们只能含泪放弃这两部作品，尤其是《漫威蜘蛛侠》的试玩，转而寻找一些能够快速玩到的游戏。而除了上述提到的三款大作外，我们在现场还看到了 VR 游戏和中国之星计划里的部分作品，它们同样很受玩家们的欢迎。



▲舞台活动同样精彩。

微软展台

今年微软展台上最火的当属不远万里从美国运到国内的街机游戏《光环 渡鸦小队》了，作为一款知名 FPS 游戏“《光环》系列”的衍生作品，由于设备的缘故一直没能和国内的《光环》粉丝见面。这台街机本身的设计就十分炫酷，由一块 130 英寸的 4K 屏幕和四台多功能炮台式机枪组成，可同时支持 4 人合作冒险。说实话，小编我此次来上海的目的之一也是为了一睹这款传说级设备的真实模样，当然排队人数也很真实就是了，直到展会结束的那天，这里依然聚集着不少排队的人群。



▼从外部来看《光环 渡鸦小队》设备的全貌。





除了《光环 渡鸦小队》这个“主菜”外，今年微软中国还为 XBOX 玩家准备了数量众多的游戏试玩，阵容也十分给力，从《古墓丽影》到《精灵与萤火》，从《极限竞速》到《胡闹厨房 2》，大作小品应有尽有。看着那一排排的试玩机器与无处不在的 XBOX 标志性的绿光交相辉映，久而久之还会生出一种赛博朋克式的迷幻感，给微软中国今年的展台布置点个赞！



▲XGP的标志牌，不愧是微软今年重点推广的服务。





育碧展台

我们是到了最后一天才去的育碧展台，倒不是故意冷落它，而是因为育碧在 CJ 场外还同时举办了另一场媒体试玩活动，并邀请了制作人来到现场与媒体同行沟通交流，因此该玩的游戏在那边就已经玩得差不多了。本次 CJ 的育碧展台是一个封闭式结构，从外面来看被裹得严严实实，只有通过一个小门进去才能发现里面别有洞天。进去之后，里面的展台呈一个环形，四周均匀分布着试玩机器，路过的玩家可以随时坐下来拿起耳机开玩，形式上十分自由，据三日月说今年 E3 的育碧展台也是如此设计的。既然是育碧展台，那么出展的内容自然是自家的游戏，比较令我惊奇的是像《马力欧 + 疯兔 王国之战》这种在国内不温不火的作品现场竟然也提供了几台 NS 试玩，其他的像《星链 阿特拉斯之战》、《荣耀战魂》新 DLC、《刺客信条 奥德赛》等新游戏自然受到了大部分玩家的关注，不过由于育碧严格控制了展台内的人数（这就是封闭展台的好处），排队的状况倒是没有其他两家那么严重。









▲专心致志玩游戏的育碧Boy。

CJ趣图集锦





▲在座的单身狗快来集合啦。

◀中国风蒸汽朋克了解一下。

▶小霸王展区可爱的红白妹子。









PS4

西游记之大圣归来		绿洲游戏	
西游记之大圣归来		动作冒险	中文版
2019年	本地1人	对应周边未定	
售价未定			

基于电影改编的动作游戏

《西游记之大圣归来》的PS4版游戏毫无疑问是今年CJ索尼发布会和展台的重点，其实本作在去年ChinaJoy上就已经公开，但是当时仅仅是公开了一张主视觉图以及一个临时标题，甚至展出的VR演示都不是游戏的真正面貌，而今年SIE终于为我们带来了本作的详细情报。本作实际上是由SIE与曾参与过《最终幻想15》、《生化危机7》等游戏开发的HexaDrive工作室联合开发，并由版权方十月文化提供版权和美术等方面的支持，由绿洲游戏负责国内发行，这样的一部由中日四家公司联合制作的作品。因此本作的表现是很值得期待的。

文 宇宙人 美编 NINA



本作是基于电影《西游记之大圣归来》改编的动作游戏，所以当中的世界观设定，以及故事内容也基本上与电影一致。不过剧情在电影的基础上进行了扩充，制作人表示，本作主线的游戏时间大概有10个小时左右，由于不再局限于电影的时长，所以一些原本在电影中被省略掉，或者没有讲完的桥段也会在游戏中得到补充。同时也准备了相当多的支线和额外的探索要素，让玩家在进行主线之余，体验到更多其他的故事。

此外，电影中出现过的角色、敌人也基本会在本作中出现，比如小唐僧江流儿、猪八戒等等。而敌人方面，电影中出现过的敌人也会跟随电影的设定来设计，比如电影中看守五指山的山神，弱点是撕掉背部的符，这一点在游戏中也会体现出来。

除了电影中出现过的那些之外，还会有很多原创的角色、敌人出现。这些新角色、敌人完全是根植于《西游记大圣归来》的世界观设计的，更符合中国传统文化的形象。

©OASIS GAMES LIMITED / Oct Animation Studio
Based on original movie by Oct Animation Studio.
Developed by Sony Interactive Entertainment Inc.

借鉴了成龙电影的幽默逗趣战斗

从官方公布的宣传片段中我们可以看到，本作战斗中人物的动作是非常夸张而且幽默搞笑的。比如大圣会把手上的道具扔给敌人分散其注意力然后揍它，也可以骗敌人望向别的地方然后偷袭，还会跟敌人拼拳头然后双方疼得捂住自己的手等等。据制作人表示，在游戏制作之初，版权方希望把战斗系统做得更有趣一些，为此，制作组在开发的时候便借鉴了很多作品，特别是 80 年代成龙的电影作品，其中包括《醉拳》、《A 计划》等等，将其酷炫而不失搞笑幽默的风格融入到游戏的战斗系统中去。此外，场景中还有很多杂物道具，能够给大圣作为武器来攻击敌人，比如板凳就是当年成龙电影中非常常见的武器之一，而游戏中的板凳则是一件可以自动防御敌人攻击，攻守兼备的武器。

除了追求幽默的之外，对大圣来说自然也不能少了各种各样的法术了。游戏中大圣可以消耗法力槽使出各种法术，还能使出金箍棒等武器战斗。而随着流程推进，大圣还能学会更多类型的法术。



兼顾不同玩家群体的玩法

作为一部电影改编，而且还是 2015 年在国内获得了超过 9 亿票房，引起了不小热潮的电影改编的游戏，本作面向的用户自然不局限于深度玩家，所以游戏的玩法和难度也照顾到那些喜欢电影但平时可能不怎么玩游戏的粉丝。本作采用了动作冒险游戏的玩法，没有复杂的操作，基本的连段由轻攻击和重攻击组成。而且虽然可操作角色只有大圣一人，但是江流儿和猪八戒会在玩家冒险的过程中给予各种提示，帮助轻度玩家更好地进行游戏。





《西游记之大圣归来》媒体采访会

●制作人北川龙大　●导演服部达也

Q：本作的流程是采用开放世界的形式还是采用剧情推动的线性模式？

服部达也：我们是基于原作来开发的，所以主要还是以故事主线来驱动游戏进行。

Q：游戏的死亡机制是怎样设定的，玩家挑战失败之后怎样复活？

服部达也：大家都知道大圣也好，悟空也好，他是不死之身的，因此我们设计了比较巧妙的死亡系统，这里先卖个关子，到时大家去亲身体验吧（现场的试玩版里是直接 GAME OVER 然后从最近的 Checkpoint 重生）。

Q：宣传里说本作的游戏时长达十个小时，这是包含了剧情动画在内还是没有包含呢？

北川龙大：这十个小时里包括剧情演出的，但同时我们也在游戏中加入了一些探险要素，这些内容加起来是超过十个小时的。我们的游戏基本上在这方面会忠实地还原或者说尊重电影的情节，但是不可否认的是实际在游戏的推进过程当中，它所给大家带来的感觉，包括主线的内容和电影版还是有所不同的，这一点也是希望大家能够在游戏版当中再体验《大圣归来》。

服部达也：其实我们为玩家准备的除了主线剧情之外的一些可玩要素还是很多的，这些可玩要素加进去多长时间我们也不太能把握，总之我们为玩家准备了非常多可玩内容，具体是什么在这里先不说，否则就把游戏内容曝光了，到时候还是希望大家以实际产品去玩，可玩要素还是非常多的。

Q：随着剧情的发展，会不会除了 RPG 要素之外会有一些新的技能或者是一些其他的装备存在？

北川龙大：有新道具，并且能力随着时间不断推进的话，会变得越来越多，这些就涉及到比较细的游戏内容，在这里就不多讲，但是肯定是很好玩的。

Q：前面你们也说《大圣归来》这部作品的战斗系统是比较容易上手的，因为想要获得更多的新玩家，但是一款作品如果过于简单的话，对于一些硬核的玩家来说就丧失了乐趣，想问一下这款游戏的上手难度是如何调整的呢？

服部达也：您这个问题问得非常好，其实在设计动作的时候，我们就考虑到了如何兼顾核心玩家和初级玩家的平衡。简单来说动作设计是一个阶段式的，随着游戏的不断深入，游戏中会给你一些提示，告诉你用哪个招式，或者怎么做会更有效率，比如在特定的时机反击能创造更大的机会等等，能够让高手玩家在短期有一个满足感，轻度玩家可以渐渐通过这个游戏不断地成长，到最后也可以掌握相对来说比较高难度的技能，我们在设计之初就已经将这部分内容考虑了进去，并且时刻都在调整平衡性。

北川龙大：其实我觉得你问的这个问题相对来说是一个比较专业的问题，我们在这款游戏设计之初是面向新老玩家，两者兼顾的。难度是有一个成长曲线的，当玩家不断地熟悉游戏的操作之后游戏会变得更好玩，他们也会能获得满足感，但如果一开始就给轻度玩家太强烈的挫折感，他们就可能会离开游戏。反过来说如果一开始设计的时候过于简单，深度玩家就会觉得没可玩性。所以我们在兼顾两者的前提下，让他们在不同的成长曲线上找到自己的点，给他们带来满足感和爽快感，这是作为动作游戏比较重要的设计理念。

Q：从介绍视频来看里面有很多 QTE 出现，过于电影化的表现会不会影响游戏的流畅性呢？

服部达也：因为我也是一个老玩家，我个人在玩游戏的时候也有一个实际的感觉，不希望游戏中断，希望一直玩下去，所以在开发游戏的时候也不会让玩家觉得游戏有中断的地方，不会强行加入 QTE 或者过场动画，在这方面我们是非常有意去把握之间的平衡，让你在实际游玩当中不会有唐突的中断感，有些情况下你可能还没察觉到这只是过场动画。

北川龙大：另外也可以跟大家再分享一点，

本次所谓的用 C 级渲染动画出来的只有片头和结尾这两个地方，当中的所有东西都是即时演算的，这个应该可以给玩家带来比较持续连贯的体验。

Q：各位制作人提到过在制作本作的时候参考了很多成龙电影的打斗动作，具体是怎样借鉴和运用到游戏中的呢？

服部达也：首先我自己也是一个影迷，喜欢看各种各样的电影，包括海外、日本、好莱坞等等，像《醉拳》、《A 计划》这些我都参考过，我这个年龄正好赶上了香港包括成龙在内的电影黄金期，从那会算到现在也看了三十多年的电影了。而且大家可能不知道，我其实是成龙的终极大粉丝，在这方面可以领略一点成龙电影的精髓和内涵。所以我们在制作的时候，也是吸取它的精髓，做到神似，把成龙电影的这种感觉传递出来，并且一直注意着不能完全照搬过来，不能抄得一模一样，毕竟游戏要有游戏的特点，它不是单纯放给别人看的，而是要体现打击感和动作感的，所以我们在这方面只是吸取了幽默功夫的元素，放到实际游戏的战斗中。

Q：西游记作为一个中国文化的记号，它的题材很多，包括之前的大闹天宫、三打白骨精等等，所以想请问本作会不会以 DLC 的形式加入类似的这些内容呢？

北川龙大：关于 DLC，目前我们正在进行内部调整，所以现在还不能透露，希望您理解。

Q：《大圣归来》在国外计划如何去推广中国的文化？

北川龙大：这次我们的游戏本身就是根植于中国的文化，但是除此之外我们以一种全新的方式，将幽默、功夫加上酷炫的动作等比较现代的要素融入了进去。我们希望这款产品在全球都能吸引到玩家，所以针对不同市场的诉求点，对中国市场更多是打造 IP 品牌，对海外玩家可能更多的是以华丽的招式和动作来吸引玩家。有一句俗话叫民族的就是世界的，如果我们能在中国做好，相信放到海外也会有市场的。另外还有比较重要的一点，虽然这是基于中国传统文化的 IP，但是由日本的团队来进行开发和制作，大家对一些内容的认知是有所区别的，这也意味着产品会变得多元化，或者说国际化，很多内容是以不同国家的人，以他们那边的想法进行新的诠释和新的理解，这点也是我们跟中国厂商开发的原汁原味产品之间的不同之处。另外我们还会融入在世界上比较流行的游戏要素，结合中国 IP 做成能迎合全球玩家口味，能获得全球玩家普遍认可的玩法，这方面我们还是比较有信心的。

试玩报告

北山杉

本次试玩的流程大概在 10 分钟左右，虽然不长，但提供了一个较为完整的关卡体验。试玩难度总体来说比较简单，小怪基本上被击中 1~2 招便死，除此之外还会在流程中挑战到 1 个中 BOSS 和 1 个 BOSS。除了血量外，中 BOSS 和 BOSS 的战斗方式和难度没有太大差别，且应对方法也较为类似，都是通过一系列的攻击将其打出硬直状态，然后跳到它们的头顶 / 背部发动连续攻击，直到隐藏在 BOSS 身体中的符咒暴露出来，最后将其揭下即可结束战斗。

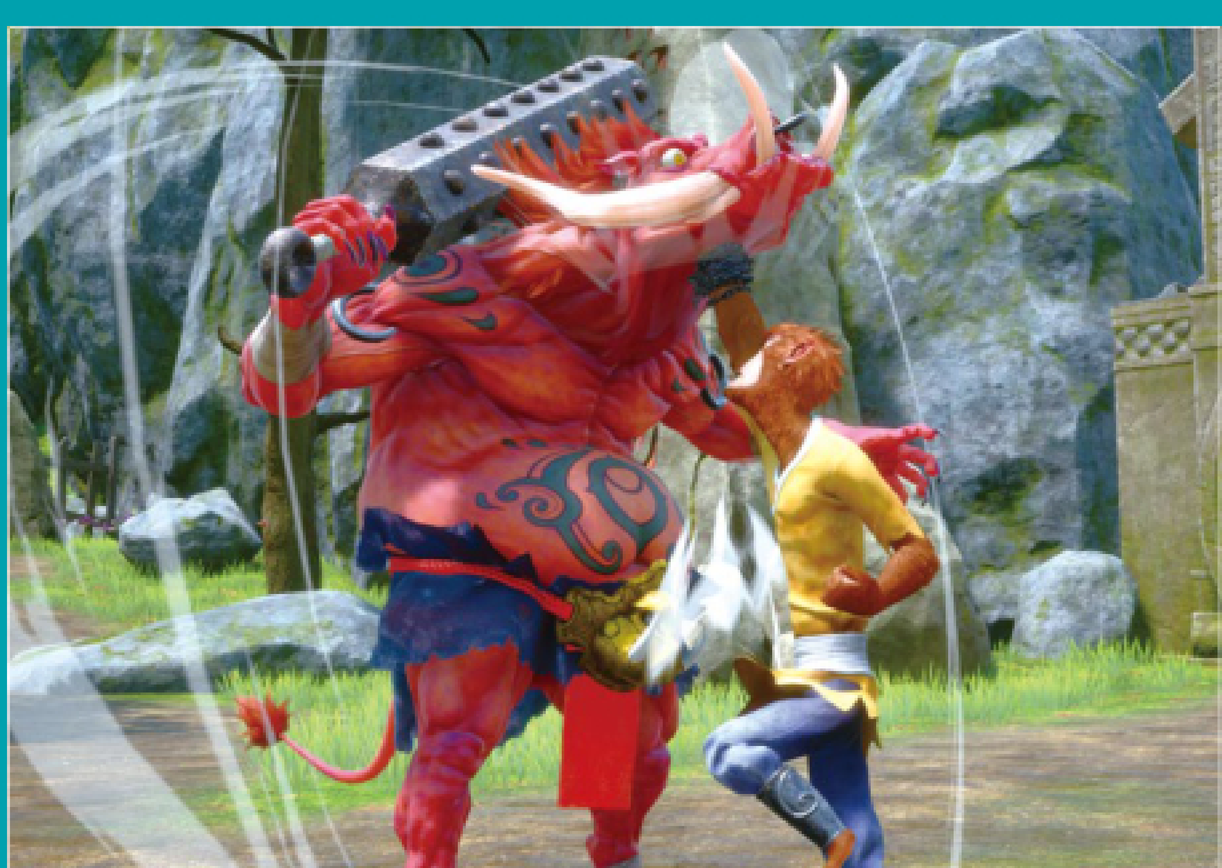
在试玩版中，玩家可在地图中采集到各种草药和植物，但这些收集物大多不能直接用来回复或者强化，需要在商人处进行兑换才能进行如上操作，此外，上文提到的从 BOSS 身上揭下来的符咒也是一种收集品，但暂不清楚其具体的作用，不同的 BOSS 掉落的符咒也有所不同。除了收集外，场景中的可互动要素还是比较少的，而空气墙的问题也仍然存在，并且数量还有点多，不知正式版会不会有所调整。

战斗方面，虽然名义上有 3 位主角，但八戒和江流儿并不会在实际战斗中出场，而是在屏幕下方通过文字给予玩家一些提示，所以实际上参加战斗的就只有大圣一人。试玩版的战斗动作总体来说中规中矩，但仍然能感觉到有一些僵硬，招式的衔接仍待打磨，特别是在被敌人击倒在地后硬直的时间太长，对战斗流畅性和爽快感造成了阻碍。



除了通常的轻攻击和重攻击外，玩家还可使用法术来增强自己的基础属性或者召唤攻击道具，例如增加移动速度的法术和召唤飞针进行攻击的法术，不过在使用时需要调出另一个界面来选择和使用法术，操作较为繁琐，这里加入一个法术快捷栏会比较好。

在试玩的最后，由于官方在接受媒体采访时宣称孙悟空是不死之身，所以玩家在死亡后重生的方式也会很有趣，因此小编特地试验了下在试玩时死亡会是什么效果，结果游戏直接打出了 Gameover 然后重生，并没有任何特别之处，玩家可以在正式版中对此期待一下。



宇宙人

ChinaJoy 上展出的试玩版内容并不算多，但是可以看出本作的系统已经有很高的完成度。试玩的内容是一段往上走的山路，走到尽头打败电影中早期出现的敌人山神就算结束。可能是试玩版的原因，所以场景基本上也是“一本道”，虽然可以到处捡素材，但是场地可移动的区域非常有限，而且前进过程中还有转区读盘，不知道正式版的探索自由度如何。

操作方面，□ / △键分别是轻重攻击，试玩版中的连段比较少。打击比较有力量感，但是动作的流畅性还不太够，回避动作的无敌时间比较长，而且可以取消攻击硬直，所以玩起来比较简单，但是空中似乎无法使用回避，跳起来的时候遭到攻击比较尴尬。R1 键是使用法术，使用法术会消耗 HP 下方的法术槽，但是可以增强大圣的能力，比如加快移动速度等。也可以发动特殊的攻击，比如用毛发召唤出飞针对敌人进行射击，或者召唤出板凳来战斗。不过射击的瞄准动作镜头移动速度太快，很难精确瞄准，希望正式版可以通过设置来调整。

值得一提的是试玩版中有一个敌人会处于原地警戒的状态，当玩家靠近被它头上的扫描器扫到之后它才会进入战斗状态，结合操作里面有猫步动作（按 L1 键使用），猜测正式版里可能有潜入关卡？

文 北山杉 & 宇宙人 美编 NINA

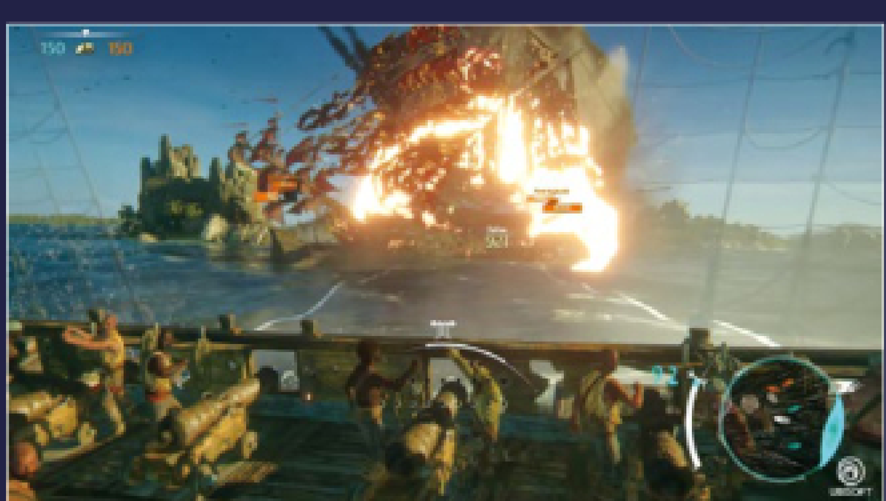
出展游戏试玩采访合集

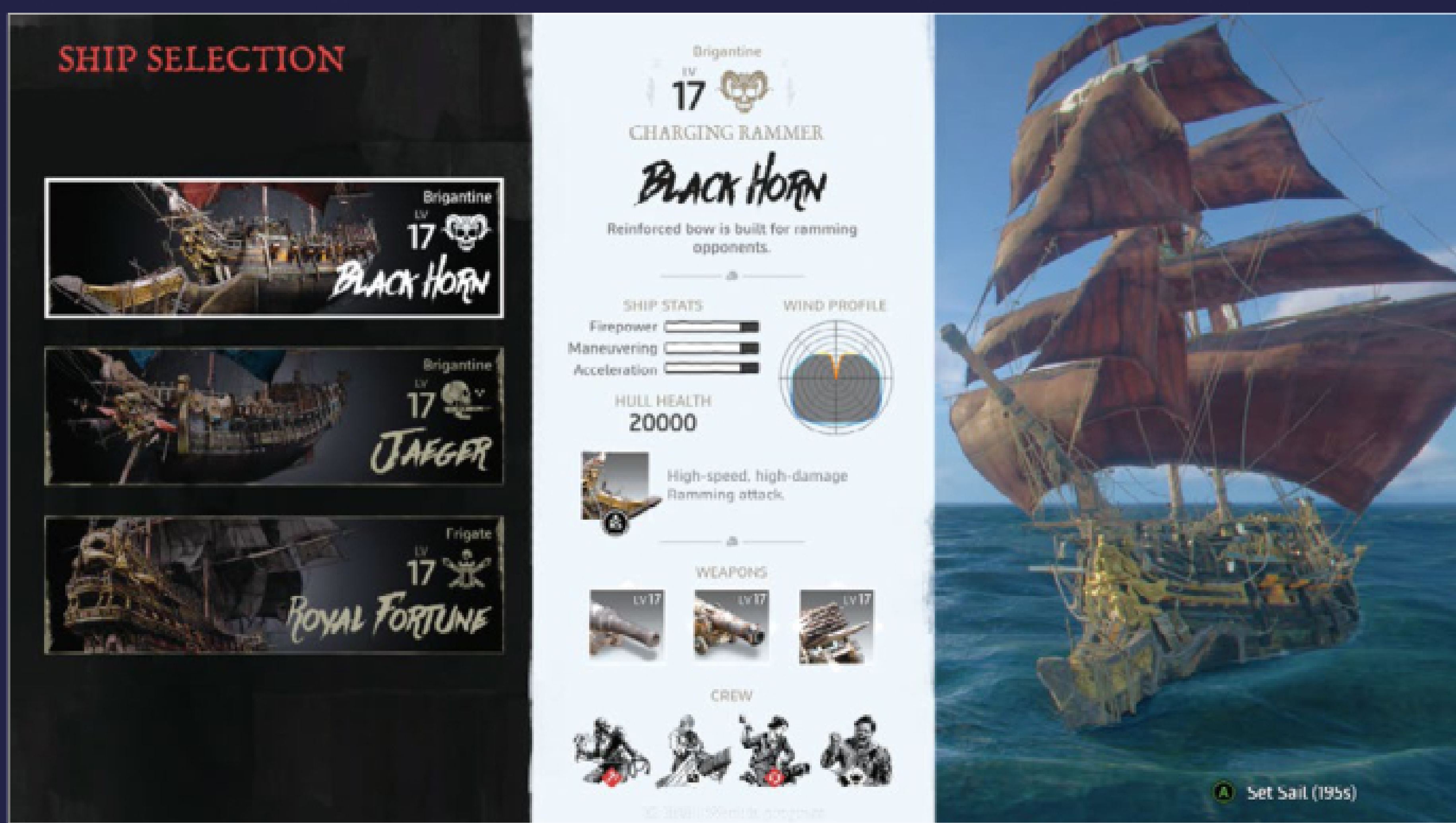
下一个印度洋的霸主就是你！

《碧海黑帆》

试玩报告

本次试玩 Demo 的关卡名叫做“乘风破浪”，在所有关卡中算是一个小型关卡，地图尺寸为 16×16 海里，最多支持 10 名玩家联机，正式版将会有地图更大，容纳人数更多的关卡供玩家游玩。关卡开始时，每名玩家都会被随机分配到地图中的不同位置，之后若与其他玩家相遇，可以通过按下 RB 键使用望远镜对位于视野中的另一名玩家发出组队邀请，对方接受邀请后即可组队成功，但为了照顾平衡性，每支队伍最多只能容纳 5 名玩家加入。这时或许有读者会问，说了这么多，那么组队的好处是什么呢？要知道，《碧海黑帆》并不会像《盗贼之海》那样允许玩家漫无目的地在海上开船，海面上随时都游荡着大量 NPC 船只，游戏也会自动分配给玩家一些讨伐任务，例如对付高级船只或者堡垒，这些敌人如果一个人应付起来便会十分棘手，因此往往需要通过组队来提升自己的进攻火力；除此之外，你也没办法保证遇见的每一位玩家都是怀着善意的，如果遭到其他玩家联合追击，在没有队友帮助的情况下很大可能便会落到一个船毁人亡的结局；当然你也可以利用这一点反过来向其他玩家发动偷袭，游戏在组队时有一个机制是当一位玩家遇见另一位玩家时，如果两人没有组队，那便无法有任何语音或者文字形式上的交流，只有在组队成功后才能直接利用麦克风进行交流，因此如果你志愿当一名海盗，可以在其他玩家向你表示友好并发出组队邀请时向他们接近并率先发动攻击，在战斗中获得更有利的地位。





▲本次试玩提供的3艘船只。

试玩在一开始提供了 3 种不同类型的船只供玩家选择，它们在吨位、形状、装备上都有所区别，擅长的领域也各有千秋，例如最重的船只虽然拥有强大的防御和火力，但航行和转向的速度较慢；而最轻的船只拥有十分高的机动性，但在火力瞄准的精度以及护甲防御上与其他船只有明显的差距；中型船只虽然乍一看数值较为平均，并没有特别突出的一项，但它有个特殊技能可以增加船头火炮的威力，喜欢通过船头进行攻击的玩家便可以选择这种船只。

许多人都知道本作其实脱胎自《刺客信条 黑旗》的海战部分，因此在航行和攻击系统上与后者有不少相似之处，玩过《刺客信条 黑旗》的玩家上手也将会更加容易。船只的火炮分为船头和两侧船舷三部分，在正常的航行状态下按下 RT 键即可开炮，游戏会根据当前玩家视角的朝向自动切换到对应的武器，但有时候也会出现怎么也切换不过来的情况，因此在锁定敌人方面可能还需要适应一段时间；按下 LB 键可使用迫击炮，这种炮的射程最远，但落点固定，对距离太近的敌人无法造成威胁；此外，船只有耐久度的设定，在战斗中被敌人击中便会损失耐久度，如果耐久度降至 0 便会被击沉，不过只要及时按下↑键便能对受损的船只进行修补（也就是回血）。修理船只需要修船工具，但后者往往数量有限；X 键则可以对敌人的攻击进行格挡，最大限度地减轻船只受到的伤害。

在航行方面，不像《盗贼之海》，在本作中玩家不需要手动操控船帆的朝向，游戏会自动根据风向进行调整，但这并不是说“风力”这个阻碍便不复存在了，在航行的过程中，只要不是处于顺风状态，都会明显感受到一股不小的阻力，如果不及时调整航向，甚至还会出现在完全逆风状态下无法继续向前航行的情况。另外，在航行时，系统默认是以舵盘作为第一人称视角来操控船只的，很容易受到船帆的影响，可见范围并不远，这时可以按下↓键切换至第三人称视角，便能观察到船只周围的情况了。游戏中还有一个名为“乌鸦巢”的功能，按下 Y 键即可触发，可将玩家的视角调至主桅杆顶部的瞭望台，通过这个视角可以定位出当前任务目标所在的具体位置。



▲乌鸦巢能让你看到更远的地方。

在关卡结束后（通常会有时间限制，不确定正式版是否是这样），游戏会根据在场的所有玩家的战绩来进行结算，而除了击杀船只数量这种硬性标准以外，做任务、打捞宝藏等都会对玩家的成绩有影响，通常来说，一边做任务一边劫掠商船是一个较为理想的行动方式。如前文所述，游戏会自动分配给玩家一些任务，这些任务的内容既有打捞宝藏、也有击败某个特定的敌人、甚至还会接到攻打岸边堡垒的终极任务。此外，在航行中还会经常遇见一些沉船点，只要进入这些沉船点的范围内，玩家便有多种行动方式可以选择，例如将自己的船伪装成沉船的模样，躲过敌人的追击，也可以直接下水打捞沉船中的宝藏。在本次试玩的海域中有许多 NPC 商船在海上游荡，这些商船的攻击和防护能力较弱，打起来较为容易，玩家也经常会接到要求劫掠这些商船的任务，但有一点值得关注的是，当你击杀商船的数量累积到一定程度后，右上角的悬赏值会逐渐升高，随后便会有强力的赏金猎人（bounty hunter）前来追捕你，这时请尽量避开这些赏金猎人所在的区域，或者和其他玩家组队将其消灭。

《碧海黑帆》媒体专访

●育碧新加坡创意总监：Justin Arden Farren

Q：《碧海黑帆》作为一个线上游戏，是否存在一个容纳所有玩家的大地图？

A：在游戏中，每个不同的地图都叫做“狩猎场”，你们今天试玩的地图“乘风破浪”也是一个狩猎场。如果你玩过《刺客信条 黑旗》的海战就会明白，《碧海黑帆》里的每一个狩猎场的面积都有它的四倍大。作为一个线上游戏，我们会持续不断地为其添加新内容，这其中的一个重点便是加入各种新地图，也就是新狩猎场供玩家探索和战斗。所以我们实际上是将整片印度洋分割成了无数个狩猎场，并不是一个广阔的开放区域。

Q：在本作中我们不仅可以与 NPC 进行互动，还可以同其他玩家互动，那么这是否可以将《碧海黑帆》定义为一个 MMO 游戏呢？

A：没错，在狩猎场里的“海盗们”可以自由贸易，自由组队——就像今天你们玩到的试玩版那样，可以利用望远镜来邀请其他玩家成为队友。当然如果你想的话也可以对其他玩家发动攻击。每个狩猎场都会有一个独特的单位，比如试玩版中的商船，玩家可以对其进行劫掠，以获取财宝和资源，而在这个过程中就有可能会和其他玩家发生战斗。不过《碧海黑帆》并不是一个纯粹的 MMO 游戏，因为每一个服务器（狩猎场）并不会容纳上百个玩家。之所以这样做是因为我们想要精心对待每一位玩家，所以限制了玩家的人数，而在这种情况下，与 NPC 互动就成为了游戏的重要一环。

Q：运营这样一款线上游戏对你们的服务器是一场巨大的考验，能否说说你们在服务器上的准备？

A：除了海战游戏外，我们已经拥有了许多线上游戏的制作和运营经验，例如开发本作的育碧新加坡工作室此前就负责了育碧的一款线上多人游戏《幽灵行动 荒野》，因此我们对《碧海黑帆》的制作和运营抱有很大信心。此外，本作的所有建模都被存放在了服务端上，这会给玩家提供一个更为稳定的游戏环境，而我们也将不断优化本作在 PC、XOne、PS4 平台的游戏体验。

Q：问一个关于船的问题，在试玩时我们看见有玩家的船被击沉了，那么在正式版中如果玩家的船被击沉将会有什么损失呢？

A：这个目前我们还没有决定好，不过我们想要玩家在游戏中感受到一定的风险，虽然我们不知道这个风险最终会到一个什么样的程度，（被击沉的）玩家到底会丢多少东西。在今天的试玩版中，如果你的船被击沉的话便会损失所有货物，我们也会进一步研讨是否将损失扩大到船员或者船只本身。我们的设计的宗旨始终是想让玩家在航行和战斗的过程中感受到危机和风险，这样才会让玩家认真对待每一场战斗。我知道玩家将会在船只上花费很多心思，所以我们会拿出一个更加平衡的方案，既让玩家不至于竹篮打水一场空，又能让他们在与其他玩家或者 NPC 战斗时感受到一定的压力。

Q：在和其他玩家的战斗中，船只的尺寸大小是否会对战斗的结果产生根本性的影响？

A：我们每天都会在办公室里一起玩这款游戏，我觉得比起船的大小，玩家自身的技术在战斗中更为重要。在本作中，一场战斗的胜负是技术、武器、船只尺寸等各种因素互相用的结果。当然，你也可以升级你的船，使它的能力变得更加强大，在试玩版中我们将船只的初始等级设置在了 17 级，这只达到了本作等级上限的四分之一左右，因此在面对更强大的敌人时，我们建议你通过不断升级船只来提升获胜的概率，而不是换一艘更大的船。

Q：可以通过破坏船上的某一特定部分来令其丧失一定的功能吗？



A：目前只有船员可以影响到船只的某些技能和功能，这些船员会出现在船的不同位置，如果你知道这一点的话，在战斗中就可以瞄准某个位置的特定船员，将那名船员干掉后便能带走对方的某种能力，例如快速换弹、增加侧舷炮的威力的技能等。此外，瞄准船帆发动攻击还可以降低对手的航行速度。

Q：在早些时候的采访中你们有提到过将会在游戏中加入一些著名的印度洋海盗，请问他们会以 NPC 的形式登场吗？

A：没错，你既会遇到那些历史书中记载的真实海盗，也会遇到我们虚构出来的传奇海盗，但我觉得更加有趣的事情在于：你和我作为玩家也可以在游戏中成长为一名传奇海盗。我们试图让

游戏达到一些效果，比如让其他玩家一看见我的海盗旗便瑟瑟发抖，或者想要加入我的队伍，或者转身就跑，这对我来说是一个十分有趣的体验，因为这让我觉得自己比那些历史上的传奇海盗还要强。作为一名玩家，我想要其他玩家认识我的旗帜，我的大名，并通过这些威名享受到其他人的羡慕、恐惧和尊敬，这种名扬四海的感觉令人沉迷。

Q：玩家能使用的最大的船是什么？

A：目前玩家在游戏中能开的最大级别的船是Frigate，在试玩版中你也可以玩到Frigate的其中一个型号，在正式版中你还会体验到其他型号的Frigate，它们都有各自的特点和角色定位。说到角色定位，如果你玩过其他的RPG，想必一定听说过诸如坦克、支援、输出等经典的角色定位，这些定位也是《碧海黑帆》角色扮演机制的一部分，我们想要把这些RPG要素用到船只上，这样即便是Sloop这样的小船也会有用武之地。

Q：随着游戏的更新，在未来我们会看到更大的船只吗？

A：这个我们会再做研究，我们一直想给玩家提供更多型号的船只，让他们能够驾驶不一样的船去冒险或是升级。

Q：本作的PVP模式具体是怎样的规则呢？

A：这个模式是动态的，具体PVP的形式由服务器中的玩家做主，在不超过队伍人数上限的情况下，玩家可以自由组队，根据进入战斗的船只以及对手数量的不同来决定具体的形式。如果双方队伍数量足够,你便有机会体验到《彩虹六号》那种分队PVP战斗，而如果地图中出现了一个海盗王，那么或许你又能体验到其他MMORPG中的BOSS战。

Q：本作会加入克拉肯之类的海怪吗？

A：生活在17世纪的水手们普遍相信那些有关传奇海盗、巨型生物的传闻，他们经常在靠岸时来到城镇酒馆，将这些故事讲给其他人听，当然没多少人会相信他们。我们也想要在游戏中加入这些神秘要素，你可能会和这些怪物发生对抗，例如你所见到的克拉肯，它属于传说级的对手，并不会总是出现。它很有威慑力，会让独自在船上看见它的玩家感到恐惧并且逃走，这就是我们想要营造的氛围。在今后我们或许会允许玩家组队向克拉肯之类的海怪发起挑战，那一定会是一场史诗级别的战斗。

Q：微软出品的《盗贼之海》也是以一款以海盗为主题的游戏，你觉得《碧海黑帆》比起前者有何不同？

A：《碧海黑帆》是一款十分不同的游戏（与《盗贼之海》相比），我们是Rare工作室的粉丝，很乐意见到另一款海盗游戏出现在玩家面前，我们也收集了很多玩家对《盗贼之海》的反馈。相比《盗贼之海》，我们的游戏更加注重作战技巧，海战部分也做得更加深入，我们想要玩家专注于航行和战斗，与印度洋上的其他传奇海盗们一同竞争，并最终将他们击败，得到一份属于自己的海盗生涯。我们的游戏更强调竞争，只有通过竞争才能让你脱颖而出，成为一代传奇海盗。

Q：能否说说《碧海黑帆》与《刺客信条 黑旗》的区别？

A：我们的游戏是脱胎自《刺客信条 黑旗》的，我本人也曾是《黑旗》开发小组的一员，在游戏临近完成时，我们曾将两名玩家同时放入《黑旗》的世界中，发现这样似乎很有趣，并意识到了这种玩法很棒，在那之后我们就开始探索让多名玩家一起游玩的可能性。我很爱《黑旗》，但《碧海黑帆》的深度和可玩性要高于前者，我们不仅在海战部分加入了许多新要素，还优化了航行和风力等细节，海洋的建模也要更加动态和拟真，这些都和《黑旗》很不一样。为了检验我们的游戏到底到了什么地步，在上周我重玩了《黑旗》，结果发现我仍然爱它，但《碧海黑帆》真的比前者要走得更远、更加深入。我们有很多《黑旗》没有的技能、角色扮演和自定义要素，我们尊重《黑旗》留下来的遗产，因为那是《碧海黑帆》DNA中的重要部分，但我们的游戏真的有很多不同之处，能够为玩家提供独一无二的体验。

Q：在《黑旗》中发生接舷战时会切换到主视角进行作战，但本作却没有采用这样的设计，那么接舷战在本作是一个怎样的定位呢？

A：接舷战在《碧海黑帆》中是一个终结技，它并不是强制的，玩家有选择是否进行接舷战的自由，但使用接舷战来终结敌人会得到更多战利品。在《黑旗》中完成一次接舷战往往需要花费10分钟时间，这对于我们的游戏来说太长了，我们需要玩家快速回到航行视角准备下一场战斗，所以将它设定为了一个拥有固定演出画面的终结技。

Q：对于那些热衷于PVP的玩家，游戏会采取什么针对性措施来保护其他玩家的游戏体验呢？

A：我们的游戏是全程联网的，你总会碰到其他玩家，而现实是，你的确很有可能会被其他玩家攻击，虽然我本人并不会攻击其他玩家（笑）。针对那些热衷于PVP的玩家，我们为玩家制作了很多工具来避免危险状况的发生，例如你可以在一个很远的距离通过望远镜观察到其他玩家的船，并选择提前避开；也可以将自己伪装成其他类型的船只来躲过这类玩家的视线；此外，你还可以用乌鸦巢来观察周围的情况，识别那些对你有敌意的玩家的伪装。这是一个危险的世界，虽然我们并不会强制要求玩家们互相攻击，但你可以通过上述手段来识别并提前避开这些危险。

Q：在试玩时我们注意到无法和附近的陌生玩家通过语音打招呼，请问这是出于怎样的考虑呢？

A：这只是一个试玩版，我们还没有完善游戏内的语音系统，但在未来我们会把交流系统做得更好，比如让那些不喜欢语音交流的玩家也可以通过文字进行交流——我们准备在PC上实现这一点。对我们来说让玩家们聚在一起互相交流具有十分重要的意义，在游戏中有一群随时随地插科打诨的伙伴是一件很棒的事，所以我们会在未来给玩家一个更完善的交流系统。

“狂战士信条”你值得拥有！

《刺客信条 奥德赛》

试玩报告

本作的风景十分优美，在试玩时能够明显感觉到色彩饱和度要比黄沙漫漫的埃及高得多。主线流程的推进方式上与《起源》有很多相似之处，且《奥德赛》也会有一只鹰来帮你定位敌人和重要物品，玩过前作的玩家很快就能上手。

对话选项的加入让人感觉更加自由，你可以自由地决定用什么样的语气说话、接下来该干什么，它会影响到NPC对你的态度以及接下来的任务流程，至于更多更加深远的影响由于试玩时间的限制就没有办法一一进行体验了。但总之，选项在本作的剧情线中占有举足轻重的地位，也是这款游戏区别于“《刺客信条》系列”其他作品的地方。



■本作的对话选项系统。

在战斗系统方面，本作在《起源》的基础上进行了一些大大小小的改动，对于“刺客”来说，一些改动说不上好，但的确很符合本作斯巴达战士的主题，玩家最初可能需要一段不短的时间来适应本作的战斗。具体来说，在技能方面，本作精简了《起源》庞杂的技能分支，并新增了主动和被动快捷技能盘，每个技能盘都能装备 4 个快捷技能，玩家可以据此研究如何组合出最有效率的一套打法；在装备方面，前作使用率较高的盾牌被取消，取而代之的是副手武器，这无疑增加了玩家受伤的风险，在后面采访时我们也问过制作人这样设计的原因，主要还是因为他们不希望玩家总是躲在盾牌后面被动地还击，本作的主角是一名斯巴达战士，应该主动发动攻击，以攻代守才符合那个时代的风格。但这便导致战斗节奏要比《起源》快很多，而且越级挑战高阶敌人变得越发困难，尤其是在对面拿着盾牌的情况下。不过也并不是没有解决办法，游戏提供了一个专用于破防的主动技能“斯巴达踢击”和一套防反系统来消除取消盾牌带来的影响，前者可以使敌人门户大开，为玩家创造更好的输出环境，是以攻代守的最佳辅助技能，而防反系统的作用有点类似盾牌，但十分考验玩家的反应能力，想要完美掌握还需要专门练习一段时间。



▲本作的技能系统。

在本作中，每个区域都盘踞着一些势力，它们对这片区域的统治程度会用一个势力值来进行量化，势力值可以被玩家通过杀死关键 NPC、破坏补给的方式削弱，一旦被削弱到一定程度便会失去对这片地区的影响力，这个过程有点像《枭雄》里的帮派设定，但本作中玩家可以自由决定想要帮助和推翻的势力。

此外，本作还有一个有趣的地方在于，玩家无法再肆无忌惮地在城镇中搜刮物资了，任何类似的搜刮行为都会被判定为偷窃，如果被发现的话便会增加角色的悬赏额，游戏会有一个额外的佣兵系统来记录玩家的悬赏等级并派出佣兵来追捕悬赏等级过高的玩家。

《刺客信条 奥德赛》媒体专访

●育碧魁北克工作室叙事总监：Melissa MacCoubrey



Q：从宣传来看“选择”是本作中的重要一个设定，请问玩家的选择将会对游戏造成多大的影响？

A：对话选择非常重要，它不仅会对角色产生影响，还会对剧情、世界进程以及势力产生深远的影响。我们为此付出了很多努力，使其变得更像一个 RPG 游戏，这也是当下我们对“《刺客信条》系列”未来的发展方向所作的一次尝试。

Q：玩家的选择可以对结局产生影响吗？

A：可以，不过这不是简单的一个选项就可以做到的，它还包括一系列非常多的选项，只有通过这些选项产生的影响叠加起来，才能最终看到不同的结局。

Q：那么除了角色个人的命运以外，这个世界的结局也会同样改变？

A：是的，会改变。

Q：在试玩时我发现玩家的其中一个目标是削弱当前区域的势力值，那么请问我是否可以随意选择削弱势力的顺序？比如跳过这个区域去削弱下一个区域的势力。

A：可以，就像你在试玩时看到的那样，我们提供了一个非常大的地图供玩家自由探索。如果你想的话，你可以不必遵循主线的顺序进行游玩，比如在试玩时你就可以不上岛，直接去其他对方，遭遇那里的敌人和新的势力，并削弱他们的势力值，之后再回过头来处理这边的势力，我们并不想强迫玩家必须干什么。当然要做到这样（跳过主线区域）有一定的挑战性，因为你可能会碰到更强大的敌人。

Q：我们注意在本作中玩家可以自由和 NPC 发展浪漫关系，那是否能做到让亚历克西欧斯和男性 NPC 谈恋爱或者卡珊德拉和女性 NPC 谈恋爱？

A：可以，只要你持续跟某位 NPC 发展浪漫关系（当然并不是每位 NPC 都可以），他们都会和你坠入爱河。不过游戏并不会强制你这么做，如果你对发展浪漫关系不感兴趣的话也可以选择和 NPC 做朋友，这同样能够对你的冒险有所帮助。当然，我们也会给予玩家充分的自由选择权，例如你甚至可以完全不理 NPC，不与他发展任何关系也是可行的。（笑）

Q：本作是怎样体现刺客精神的？

A：这是我最喜欢的一个问题，刺客精神在本作中的体现是多方面的，包括暗杀、潜行的方式，自由、平等的理念，还有你知道的，第一文明的遗迹等等。包括主角所带的那把断矛，玩家在游戏一开始就会得到它，它是来自第一文明的物品，也是玩家的初始武器，它在物理上体现了本作的刺客精神。

Q：本作的现代线是怎样设计的？

A：我明白现代线对许多玩家来说十分重要，但在本作中，你完全可以不管现代线，专注于体验古希腊带给你的美景和享受。如果你觉得现代线对你很重要，也可以选择回去，我们在现代线为玩家准备了很多可玩内容，但如果你对现代部分不太感兴趣，在本作中也有办法让你在古代待更长时间，这一切取决于你的选择，我认为十分符合本作的主题（笑）。

Q：你们是出于什么目的而取消盾牌的呢？

A：我们想要让战斗变得更加考验玩家的反应能力，使战斗变得更加主动，而不是像《起源》的那种被动战斗。除了主武器外，断矛或者副手武器也会对战斗产生更多影响，以此进行防反或者主动创造进攻的机会，而不是一味地待在盾牌背后被动防御，相比起来我们认为前者的感觉要更好一些。

这次还有中文解说！

NBA 2K19

《NBA 2K19》媒体采访会

●官方解说：杨毅　●绿洲游戏CEO：Stephnie　●2K全球营销总监：Alan Ho



Q：最近 2K 公布了很多球星的能力数值，其中詹姆斯的数值是 98，请问你们在开发过程当中是如何判定 NBA 球员的数值呢？会有哪些参考的数据？

Alan Ho：很好的问题，詹姆斯一直是我们的球迷以及玩家的一个重要关注点，其实这个（数值）是一个很复杂的东西，它包括球员在场上取得的数据、球队的表现等等。我们有一个类似方程式一样的东西，可以通过计算最后得出一个数值，这个数值会根据球员的表现实时进行更新，我们的目标就是想要制造出最真实的数据。

Q：请问杨毅老师您作为本作的官方解说，这款游戏有哪些最吸引你的亮点？玩游戏听自己的解说是一种怎样的体验？

杨毅：（转过头问 Alan Ho）我先问个问题，詹姆斯（的数值）是最高的吗？

Alan Ho：目前是最高的。

杨毅：比较合理（笑）。参与游戏配音对我来说是初次体验，这是一个非常浩大的工程，总共配了四万多句台词，配了一个多月，每天几个小时的工作量，配得非常玩命。这对我来说是一个很大的挑战，因为其实在游戏里我扮演的角色和我平时干的角色是不一样的，平时你看比赛的话会知道比赛解说一般是两个人，一个是主持人，另一个叫做解说顾问。我平时的角色是解说顾问，而旁边像杨健他们这样的主持人则是负责基础性的比赛讲解，例如“A 传给 B，B 传给 C，C 投篮”这样的话。在这款游戏中我就是扮演这种配白型角色，和我平时的工作不太一样。我也问过游戏方为什么，他们觉得我说话流畅性比较好，录得快，因为工作量太大了，所以找一个舌头比较顺的会比较省时间，但这（工作量）对我来说是一个很大的挑战。另外，我也尝试着在给我的台词的基础上，加入平时在日常工作当中经常用到的一些大家耳熟能详的表达，比如我特别喜欢说“厉害极了！”、“科比厉害极了！”，还有一些其他类似的表达我也会把它放进游戏里面，在你玩这款游戏的时候就会听到这样的句子。

至于你问我自己玩自己解说的游戏是什么感想，我还没有玩，等我玩了之后才知道，谢谢（笑）。

Q：2K19 和 2K18 相比最大的进步是什么？有没有什么新的模式？

Alan Ho：具体有什么新模式还有其他详细信息还要等到 8 月后才能公布。

Q：目前 NBA2K 的能力值系统受到了玩家和球迷的广泛讨论，在社交媒体上甚至已经成为了 NBA 球员的一个另类评价机制，你们对此有什么想法？

Alan Ho：我们觉得很好，我们做的这款游戏能让这么多球星和球迷们讨论，在美国我们经常会看到一些电影和电视剧利用这个（数值）去解释他们的新角色，这很好玩，我们觉得是一件好事。

Q：我们都知道 NBA 转会是一件很频繁的事情，请问 NBA2K19 的游戏封面采用了詹姆斯的头像图是不是考虑了（规避转会）这个问题？

Alan Ho：首先今年是我们的 20 周年，我们希望做一个非常有代表性的封面，最终采用的方案是让詹姆斯亲手用文字写了一些他在童年和高中时期的心路历程。之所以做这样的设计就是想要体现出他在篮球和文化界的地位，至于球衣则很难去界定，这个封面我们很早就开始设计了。

Q：中文解说的台词是否会严格按照英文解说的台词进行转录？还是会有中文自己的风格？

杨毅：肯定是没办法按我们自己的风格来的，这个流程会有翻译公司专门根据每一句英文台词来进行翻译，因为每一句英文台词在游戏里面什么情景下触发都是事先就设计好的，根据每一句英文台词对照出每一句中文台词，所以我们在配的时候就会严格按照每一句英文转换成的中文台词来配，这样才能确保在游戏里被触发的是正确的台词。不过在这个基础之上，部分长句里面可以加入一些自己的风格，但基础部分还是要按照这个（转录流程）严格执行，这样才能确保玩家在玩的时候不会出错，不会发生听到的和看到的不一样的情形。

Q：《NBA2K18》的一个争议点是人物建模，能不能稍微透露一下 2K19 在人物建模方面的优化或者提高？尤其是面部方面。

Alan Ho：关于面部长相，我们的工作室一直采用最高端的技术在扫描，今年我们也扫描了所有新秀，此外还有一些几年都没有扫描的球员也加入了进来，我相信今后在这方面会一直保持很好的水准的。

Q：在《NBA2K18》国行版的运营过程当中，有没有发现中国的玩家和国外的玩家相比，有哪些独具特色的行为和偏好呢？你们会为中国玩家做哪些尝试和行动吗？

Stephanie：在中国许多玩家接触主机的时间都不长，在 2014 年以前主机甚至都没有被正式带入中国，因此新一代玩家对主机游戏本身会感到有些陌生，这是我们和 PlayStation 所一直努力的方向——让更多的人参与到这样的主机游戏，让更多玩家，更多城市的人了解到这样的游戏。在今年《NBA2K19》做发行时，我们会去往更多城市展开线下活动，让更多玩家可以玩到这款游戏。

Q：请问线下的活动主要以什么形式开展？会不会像现在很火的电竞赛事那样去做？

Stephanie：我们肯定会有一个赛事，如果一点对抗性都没有就不好玩了。

Q：有玩家反映 2K 系列的奖杯 / 成就难度比较大，花的时间也比较多，在本作中会不会有所调整，或者会有全新的奖杯 / 成就加入进来？

Alan Ho：我们的奖杯 / 成就系统希望能够通过奖励来激励玩家进一步提升自己的技巧，基于同样的理念，我们希望新的奖杯 / 成就系统也能够做到这点，具体关于难度方面的信息在晚些时候会有更多消息，可以期待一下。

Q：之前 2K 的电竞业务和 NBA 有过联动，那么电竞赛事会不会反过来影响游戏中的一些设定呢？

Alan Ho：很好的问题，我们在游戏中推出了很多线上赛事，《NBA2K19》也会有，之前和NBA一起合作过的电竞赛事和游戏本身虽然是分开的，但游戏里也会有一些和电竞有关的内容存在。

Q：想问下陈总您如何看待近几年中国市场对于大型付费游戏态度和看法上的转变？

Stephanie：其实这两年我觉得中国玩家无论是付费意识，还有对优质内容的渴望都有非常大的进步，只要有好的内容和体验，玩家对都会对其展现非常大的包容性。这几年我们也在和PlayStation一起寻找（这种游戏），我们做过《拳皇》，也做过《NBA2K18》，可以看到这两年新用户在不断地增长，我们一直在吃新用户增长所带来的红利。

Q：为什么《NBA2K19》的普通版会选择字母哥作为封面球星？

Alan Ho：他（字母哥）是在希腊长大的，出生在一个比较穷困的家庭之中，以前在街头上卖过手表，到现在成为了一名NBA数一数二的球星，我们认为他很有潜力，上个赛季的表现也很好。今年我们选择封面球星的主旨就是为大家讲述这些穷人是怎么在他们的职业生涯当中不断提升自己，最后成长为大家耳熟能详的球星，我们觉得字母哥的故事非常符合这一主旨，作为我们二十周年标准版游戏的封面球星非常合适。

Q：今年NBA的转会出现了许多球星抱团的情况，对此2K会不会通过某些手段提高弱队在游戏中的数据？否则在游戏中很多玩家依然会选择勇士、火箭这样的强队，使比赛的观赏性和游戏玩体验大大降低。

Alan Ho：我们还是以实际数值为准，我们的数值系统就是想要模拟出最真实的状况，勇士队的确是有一个很强大的阵容，但我们也不会为此把其他队的数值刻意提高，不过在我家是不会让我的小孩玩勇士队的（笑）。

跨越次元的太空激战

星链 阿特拉斯之战

试玩报告

本次《星链》的试玩比较自由，共有两个大的关卡，并且不限制试玩时间，主线任务通关后即可结束试玩。在试玩开始前小编和在一边负责《星链》试玩引导的育碧工作人员聊了聊，解开了不少此前一直萦绕在心头的困惑。

首先，担心荷包不够买飞船模型的玩家可以放心了，本作将会提供一个不带模型，只有游戏的“基础版”供那些不想要模型的玩家购买，当然，在价格上也会便宜许多。已经购买了基础班的玩家如果想要体验飞船模型可以购买单独推出的模型包，或者在线上商店中购买数字版模型。是的，你没有看错，本作的飞船模型将会推出数字版，并且在功能上和实体版模型一样，只不过具体切换部件的方式会有所不同，数字版模型可以在线上进行部件更换。选择购买带有实体模型游戏的玩家要注意，无论是XOne还是NS版都需要给手柄装上一个特殊的外设才能安装模型，这个外设通过手柄上的接口来传输数据，并不是我们之前猜测的通过蓝牙或者amiibo无线通讯的方式进行数据传输，手柄外设包含在游戏的实体版模型套装中，不用额外单独购买。另一个值得注意的一点是，本作目前只支持局域网多人联机，但开发人员有计划在游戏上线后追加线上联机的支持，所以想立即体验和朋友一起线上联机合作的玩家可能要再多等一段时间了。

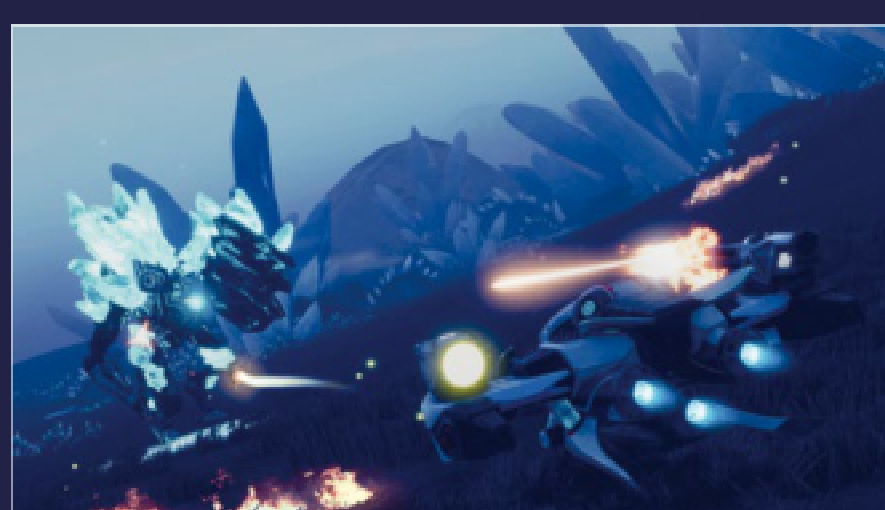


本作地图的尺寸十分巨大，玩家将会连续造访7个星球，每个星球都有一连串的任务链和独立的主线剧情。和《无人天空》一样，本作从太空降落至星球表面的过程是无缝衔接的。试玩提供了3种飞船模型，但一般只会给你体验其中一艘飞船，小编体验的这艘飞船属于中型飞船，装备以及基础属性等各方面的数值都比较稳定。飞船模型可以拆分为多个独立部件，每个部件都有通用接口可供组装，所以即使不是属于目前所用的这艘飞船套装的部件也可以通过这些通用接口对接，使得模型的扩展性大大加强。安装模型的过程比较有意思，第一步需要先把飞行员（同样也是模型）安装在手柄上才能进行下一个操作，不同的飞行员还会影响到飞船的技能和属性等性能。本次试玩提供的可更换武器部件主要为火焰枪和冰冻枪两种，这两种武器附带的属性攻击可以在面对某些棘手的敌人时发挥奇效，例如面对冰冻系敌人时使用火焰枪会大大提升攻击效率，由于玩家可以随时在战斗中更换飞船部件，因此根据敌人的种类有针对性地更换武器部件是一个较有效率的打法。此外，在游戏过程中依靠击败敌人或者探索能够得到一种能量矿石，玩家可以通过它来强化飞船的性能。



▲我遇到的就是这个BOSS，红色的部分就是它的弱点部位。

由于有了飞船模型这个新颖的系统，本作的常规战斗系统相比起来便要简单许多，在降落至星球表面后，飞船的行动将分为“飞行”和“贴地”两种模式，通过RB键进行切换。在飞行模式下会激活飞船的主引擎，使其获得更快的速度以及更高的飞行高度；而贴地模式则是本作的“战斗模式”，在此模式下飞船将会关闭主引擎，贴近地面，并可做出类似翻滚的闪避动作，在短距离内机动性大幅提升，视角也更为集中。

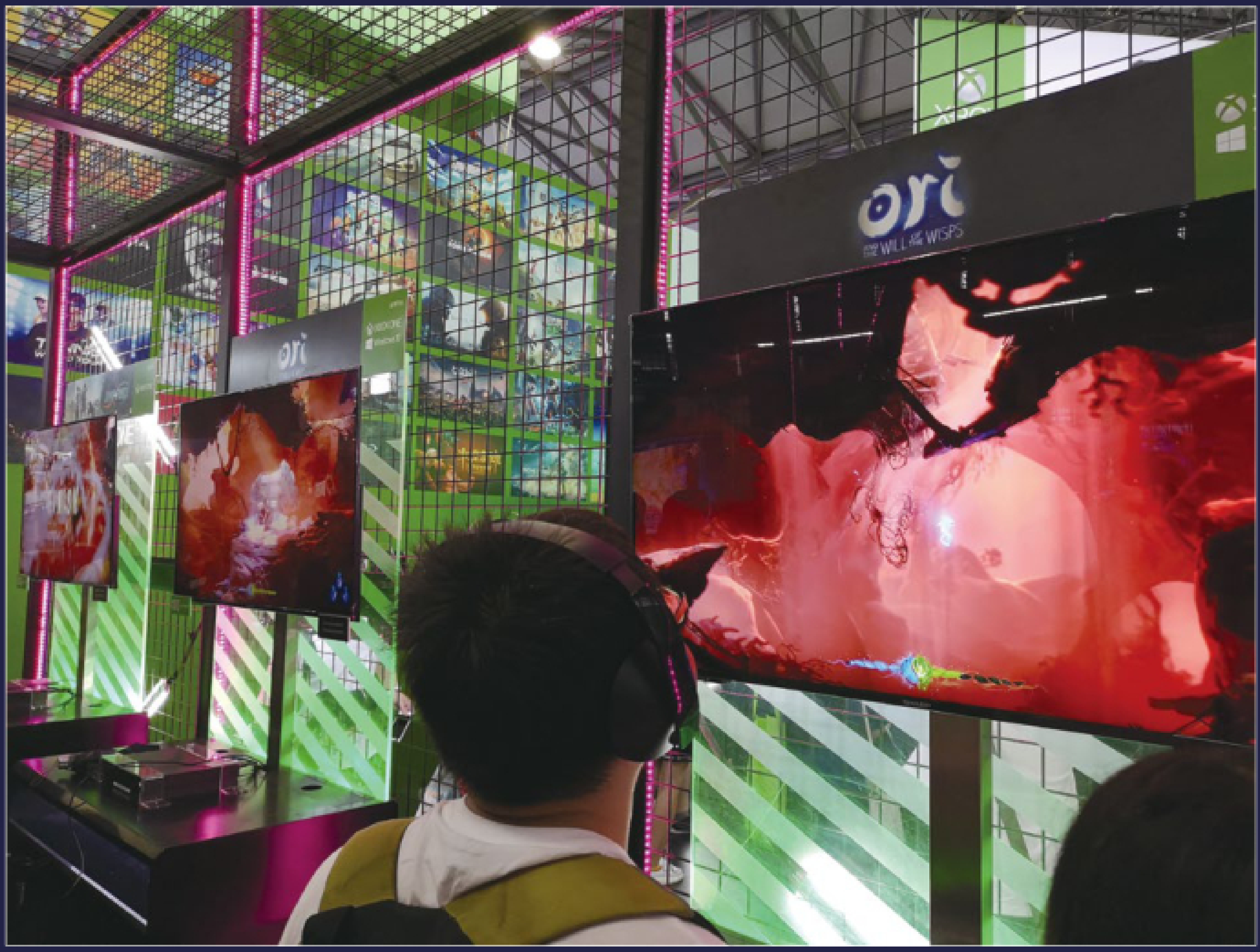


本作的优化很好，小编试玩的是XOne版，实际战斗的体验十分流畅，没有出现掉帧或者卡顿的现象，更换实体模型部件也能做到在游戏中实时反馈，代入感很强。本作的战斗难度不低，主要是因为在试玩时只有玩家一艘船，没有NPC或者人类盟友，在面对异星上大量敌人围攻时往往就会手忙脚乱，BOSS战由于杂兵较少体验反而是最好的。值得一提的是在试玩流程的最后会遇到一种蜘蛛机器人形态的BOSS，应对方式主要是攻击其露出来的弱点并使其陷入硬直状态，露出更大的核心，由于给的两种可更换武器火焰枪和冰冻枪的伤害实在太低，因此小编花费了不少时间才将其干掉。除了战斗外，游戏流程中还包含有不少解谜要素，这在支线任务中体现得尤为明显，谜题往往是一个大型机关，玩家需要找到其中蕴含的规律才能解开谜题，和《神秘海域》、《战神》等游戏中的谜题风格有些类似。

精灵与萤火

试玩报告

本次《精灵与萤火》的试玩 Demo 与 E3 期间媒体放出的二十分钟实机演示影像的流程完全相同，一开始需要从一名 NPC 处接到一个寻找失物的任务，随后以地图右上角区域为目标开展冒险之旅。由于在今年 E3 期间本人负责过这作的前线，因此对其战斗系统的大改事先有所了解，但在实际上手时仍然花了不少时间来适应。不同于前作较为单一的攻击模式，本作增加了许多武器，在游戏中可随时呼出武器环进行切换，也可事先将常用的武器放入快捷栏中来节省切换武器花费的时间。和事先了解的一样，一些武器和技能比如光矛以及一个回复技能在使用时都会消耗灵魂值，但其他的诸如光剑和弓箭这两个默认的近程和远程武器并不会消耗灵魂值，玩家可放心使用，不过要注意的是这两种武器的伤害较低，在面对一些血厚的怪物时可能有些吃力。



本作的战斗系统被大幅改动导致敌人不管在伤害还是血量上都比前作有了大幅提升，事实上，虽然全程依赖不消耗灵魂值的光剑和弓箭通关的做法是可行的，但会耗费相当长的时间，且安全性也得不到太多保障。因此光矛这种消耗大，威力也大的武器仍然有很大的用武之地，不过随之而来的是灵魂值消耗的速度急剧增加，十分考验玩家的管理和收集能力。尤其是在试玩的沙漠地图中能量点比较稀少的情况下，稍有不慎便很容易将灵魂值消耗一空，导致在后续的战斗中遇到无技能可用的麻烦（本人在试玩时就遇到过这一窘况）。

虽然本作大大加强了战斗系统在整个游戏中的比重，但作为一个平台动作游戏，平台跳跃部分的设计水准也没有因此而降低，不少地方的通过难度甚至堪比前作后期的一些高难度场景，对玩家的操作要求较高。不过好在钩爪（Grapple）技能的加入让本作“跑酷”部分的难度曲线不至于过于陡峭，此外，小编还注意到奥里在试玩 Demo 的一开始就拥有二段跳和爬墙动作，不知是否被简化为了初始技能，而另一个值得注意的点是本作的操作手感问题，个人感觉本作在平台跳跃时手感不如前作，没有那么顺滑。究其原因，一方面有可能受到了试玩机器的影响（XOne S 在游玩时会有卡顿），另一方面则是游戏本身手感调校的问题，希望在正式版中能够得到改进。

除夕

试玩报告

《除夕》是索尼中国开展的“中国之星计划”第一期精选出来的十部作品之一，是由万岁游戏开发的一款对应 PS VR 的游戏。这次 ChinaJoy 展出的《除夕》demo 是一段结合探索和战斗的试玩。游戏采用两个 Move 手柄进行操作，两个手柄分别代表角色的左右手，玩家只要在空手时伸向道具就能捡起场景中的枪或者手榴弹等武器。

基本操作方面，同时按两个手柄的 A 键是快速前进，前进会朝着玩家视线面向的方向前进，按 × 键是后退，左手的□键和右手的△键分别是左 / 右转身，转身幅度大概是 30°左右。直接把 Move 手柄举起来就能进行瞄准，举枪之后会像《生化危机 4》那样有一条红色的瞄准线。按 T 键是射击，甩动手柄就能上弹，如果左右手拿起不同枪械可以双持作战，也可以一手拿枪一手拿手榴弹，按住 T 键做出投掷的动作然后松开 T 键就能把手榴弹扔出。

从操作指南可以看出，本作移动操作比较复杂，毕竟要使用两个 move 控制器，没有摇杆控制方向，导致了移动操作比较繁琐，这是一定程度上的取舍。刚上手的时候可能要花点时间适应本作的移动模式。而且游戏角色难以作出太灵活的移动，特别是左右转向比较慢，所以很多时候你会成为敌人们的靶子没法马上离开，不过还好，从试玩版来看敌人的 AI 也不是很聪明，枪法也不算准，与其回避倒不如先下手为强射杀比较快捷。

游戏试玩的难度不高，不过 demo 中枪械和子弹基本靠捡，子弹用得太豪迈有可能会陷入弹尽粮绝的情况，笔者在试玩中就试过一次陷入这种尴尬情况。而且面前还有一个带着头盔的壮汉敌人，还好手上有手榴弹能把它炸死。手榴弹投掷距离应该有进行过优化。虽说从宣传来看本作比较重视剧情和探索，但是从试玩版来看战斗部分也不少，节奏把控得比较合理。不过路线基本上是一本道，从试玩来看探索可能比较薄弱，不知道正式版里会不会有更广阔的探索内容。



中国力量

文 北山杉 美编 Juxi

各位读者们好久不见，中国力量栏目建立的宗旨是让大家更进一步了解国产游戏及其背后的中国开发者们所经历的开发历程。而在本期中国力量中，我们十分荣幸能为大家介绍一款来自国内开发团队 TipsWorks 制作的游戏《帕斯卡契约》。在很长一段时间里，我们都认为在移动端推出主机级别的游戏是一项不可能完成的任务，但杨洋和他的 TipsWorks 把这一切变成了现实。这是一条前人所未踏过的艰难之路，也是一个巨大的赌注，但对于杨洋来说，只要能制作一款对得起自己梦想的游戏，那么为之所付出的一切都在所不惜。

一条前所未有的艰难道路



■杨洋和他的 TipsWorks。

《帕斯卡契约》是由国内开发团队 TipsWorks 开发的一款 3D 动作角色扮演游戏，说起来这种类型的游戏在主机或者 PC 上我们见过不少，但这款游戏有些特别，它登陆的平台是移动端。在许多人固有的观念里，移动端游戏的水平与这款游戏向人们展示出的高素质存在着明显的分歧，如何打破人们的固有印象，让他们相信这是一款有着主机游戏级别的动作和画面体验的移动端游戏，这是摆在 TipsWorks 和制作人杨洋面前的一条艰难道路。对此，他们仍然执着地在 Taptap 游戏主页的公告栏中写下了这样的句子：

“我们摒弃了一切传统手游的制作观念，义无反顾地去做一款对得起自己梦想的游戏。”

“我们知道哪些东西是主流的，容易赚钱的。但没办法，这就是我们内心中最想表达，最擅长表达的东西。”

这看起来像是自暴自弃的情绪宣泄，但只有看了《帕斯卡契约》的实机影像以及在 ChinaJoy 上试玩过后的玩家才会明白，在背后支撑着这些豪言壮语的，正是这款制作水准和主机看齐的作品给予的底气。

在微光世界中寻求自我救赎

很久以前，太阳沉入海中便再也没有升起过，高温蒸发了海水，使得大地被一层雾气笼罩着，陷入了无边的黑暗。而就在这黑暗时代中，大地上出现了一种会发光的巨型生物，正是靠着它们燃起的那点点微光，残存的人类才最终跟随着它们存活了下来……

单看上述关于世界观的介绍，想必不少玩家都会感到有些耳熟，事实上《帕斯卡契约》在设计伊始便从许多优秀的 3A 级主机游戏的汲取了不少灵感，与此同时也针对这款游戏的特色做了不少独到的取舍和融合。在游戏中，玩家继可以看到维多利亚时代的美学设计，也能找到不少克苏鲁神话留下的印记。

相比宏大的世界观，《帕斯卡契约》在具体的叙事层面也没有敷衍了事，它一共设计了 6 名角色，目前公布名字的只有主角泰伦斯与神秘少女维奥拉。6 名角色都拥有各自的故事线，每个角色的故事和命运都和这个世界的“真相”紧密相关，但即便抛开大的背景，专注于角色故事线的戏剧冲突也足够精彩。例如泰伦斯线就讲述了作为一名前教会执行官，泰伦斯为了寻找妻子而自愿成为先驱者，开启了一场自我救赎的旅程，在途中他救了一位神秘少女维奥拉，两人随后便一同并肩战斗。这种略带压抑和神秘主义的情节以及不乏意外冲突的戏剧化演出，对于喜好暗黑系的玩家来说可谓是求之不得。



熟悉的魂 like，熟悉的受苦套路



如今一提起“主机”和“动作”这两个词，你无法不联想到那个同样黑暗的世界，那不变的传火与重生之路，《帕斯卡契约》也自然不缺乏一些让人倍感熟悉的“魂”要素。抛开黑暗世界这个设定，在试玩过程中玩家也可以体验到诸如“转角遇到爱”、“近程远程怪物组合式套餐”、“打开战利品结果中陷阱被反杀”等带有极大恶意，却又让主机玩家熟悉无比的套路。而最让人惊喜的莫过于那明显经过一番精心设计的 3D 立体地图了，虽然面积不大，但高低错落有致，其中的道路更是蜿蜒曲折，经常在打完某个 BOSS 或者结束一段旅程之时，才蓦然发觉自己已身处一个之前遥望却不可及之处。这种豁然开朗的感觉也正是“《魂》系列”深受好评的元素之一。

在具体操作上，除了丰富的技能和连招系统、锁定模式以及闪避动作这些 3D 动作游戏的惯常设计外，本作一个了不起的地方在于打击感做得相当扎实，即便在触屏这种天生不如实体按键的情况下也能获得足够爽快利落地打击体验，这在移动端的同类游戏上极为少见。这也给了 TipsWorks 不少信心，让他们得以设计一些难度更高的 BOSS 和怪物，进一步拉近了与主机游戏所存在的距离。当然也不是没有问题存在，动作的衔接和操纵感的流畅性仍然有待打磨，闪避技能的效果还需要进一步调整等等，不过好在 TipsWorks 还有足够的时间去优化和打磨这款游戏的操作体验。

帕斯卡的契约
杨洋的赌注



《帕斯卡契约》的制作人杨洋和目前奋战在第一线的大部分独立游戏开发者一样，是一个80后，专业学的是电脑美术，不过他没去上大学，而是读完中专就出来工作了。那时候还没有QQ，但网络聊天室早已如同雨后春笋一般出现在了网络世界中。那时候杨洋也在做聊天室，但和其他人不同，他把他们制作的项目叫作“聊天室游戏化”，你可以理解为把聊天室做成一个社交网游。“从画面上看有点《帝国时代》”，杨洋如此描述道。

后来，也许是骨子里烙印着天生的反叛精神，杨洋炒了他的老板，租了一个居民楼的房子，带着团队出来单干，这是他第一次把老板炒了，但却不是最后一次。那时候杨洋还不到20岁，时间也正好迈入世纪之交，彼时的网游业界生态虽然生机勃勃，但还未有后来的峥嵘之势，已经完成了一个Demo的杨洋在机缘巧合下得到了盛大网络老板陈天桥的青睐，加入了盛大，全力开发当时一直在做的游戏项目stame。

对于在盛大的这一段经历，杨洋现在回想起来总是抱着十分复杂的感情。在21世纪之初，盛大之于中国网络游戏，就如同如今腾讯之于通讯软件，百度之于搜索引擎，如果我们要追根溯源，探寻盛大是如何一步一步走到这个地位，或许很容易就能发现这一切都始于一款名叫《热血传奇》的网络游戏。2001年，盛大引进《热血传奇》；2002年，它的在线人数突破50万，是世界上在线人数最多的网游；2002年底，它的注册账户超4000万，CNNIC（中国互联网络信息中心）统计中国网民数量截止2012年底是5910万。仿佛一眼望去，所有人都在玩《热血传奇》。2004年，盛大在纳斯达克上市，陈天桥成为中国首富。

杨洋没有赶上《热血传奇》的东风跟着盛大一路走向巅峰，他在盛大做的游戏项目也因为要给《热血传奇》让路而被迫中止开发，作为一个从小玩主机游戏长大的玩家，杨洋最终带着对《热血传奇》的不认同以及对未来的希望离开了这个无法给他一展拳脚之地。所幸的是，就在差不多同一时期，Konami上海工作室宣布成立了。

对杨洋来说，加入Konami上海是最好的选择，也是他最梦寐以求的选择。他在那里最早参与的项目是《南极大冒险》的一个后续版本，之后还做过《寂静岭3》、《幻想水浒传2》的PC版等项目。后来他开始参与《职业进化足球》的工作，并一直和这个系列打交道，直到在2012年离开Konami的那一天。杨洋在Konami的这段时光积累了许多工作上的经验，尤其是06~07年被外派到日本Konami本部的时候，得以参与到一款游戏从项目企划，到开发工具研发，再到实际分工制作以及各部门之间的相互协调和配合的全部流程。在这个过程中，杨洋渐渐明白了如何进行产品立项和市场分析，并制订与之相符的营销策略和包装，尤其是在原创IP方面，如何用游戏本身的内容去包装宣传自己，这为他的第三次从大公司出走打下了基础。

毫无疑问，杨洋是一个敢赌的人，当年从盛大出走的他在关于《热血传奇》的赌局上一败涂地，从Konami上海离职后又与新公司老板打了个对赌，但最后仍然没有逃过项目被砍掉的命运。最终，他又一次带着团队出来单干，成立了Tipsworks，而其推出的第一款游戏《帕斯卡的契约》，同样也是从“2个月后资金链断裂”的赌局里诞生出来的，所以这款游戏本身，也是杨洋的一个赌注。

《帕斯卡的契约》这个标题捏他自17世纪的法国哲学家布莱兹·帕斯卡提出的一个哲学思辨命题，主要内容是关于上帝是否存在的探讨，帕斯卡认为一名足够理性的人都应当以“上帝的确存在”这个假定去生活，因为只有这样才能将损失降至最低：如果上帝的确存在，那么本就以此为前提生活和祈祷的人们最终都会进入梦寐以求的天堂，而反之即便上帝并不存在，也不会受到任何实质性的损失。

如果说在手机上做出主机游戏品质的作品是一个另类的“上帝是否存在”的命题，杨洋或许通过这个标题来传达自己对这条前人不曾走过之路的信心，只是又一次押上了全部身家的他能否最终成功呢？或许只有在游戏正式推出，玩家玩到这款游戏之后才能知晓这场赌局的胜利者吧。



画师 NOCO

埼玉县出身，1992 年出生的女性插画家。担任《工作室》的 A17～A19 “《不可思议》系列”三作的部分人设。最为国内熟知的作品有《舰队 collection 阳炎拔錨》小说的插画、以及《约会大作战》的狂三外传《枪弹大作战》小说的插画。对女性身体的画法有着独特的偏执。



传说中的炼金术士们于新天地集结！

在工作室最新的“《不可思议》系列”结束后，GUST 毫无意外地在近期公布了新作。但是出乎大家意料的是，新作并非传统意义上的工作室玩法，而是“炼金＋都市建设”结合的游戏方式，并且系列前作的炼金术士们在本作中悉数登场，可以说是“《工作室》系列”的全明星作品了。接下来为各位读者介绍一下本作的概况以及登场角色们。

文 果汁　美编 Juxi

NS　PS4　PSV

奈尔克与传说之炼金术士们 新大地的工作室		Koei Tecmo	
ネルケと传说の炼金术士たち ～新たな大地のアトリエ～		角色扮演	日版
预定 2018 年内	本地 1 人	对应周边未定	
售价为 PSV：7560 日元、PS4/NS：8760 日元			

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

少女们的故事于新天地中展开！

“维斯托巴尔特”——在这个偏僻的乡村，据传沉睡着某位贤者的遗物“古兰兹瓦托之树”。

少女奈尔克·冯·露修塔姆，憧憬着那位使用不可思议的力量拯救众人的伟大贤者。她作为维斯托巴尔特的管理官，在发展乡村的同时寻找伟大贤者的遗物。可是，对于无法使用炼金术的奈尔克来说，要让村庄繁荣需要花费非常多的时间。就在此时，从各个世界来到此地的“传说中的炼金术士”，开始帮助奈尔克，让村庄以难以置信的速度发展起来。

属于“不会使用炼金术的少女”与“传说中的炼金术士们”的全新故事，就在此地谱写。



本作的主角是贵族少女！

奈尔克·冯·露修塔姆

CV：本泉莉奈

王都学园中以首席的成绩毕业的秀才。非常憧憬以不可思议的力量帮助他人的“古兰兹瓦托的贤者”，但是自身却没有炼金术士的才能。但她并没有因此一蹶不振，而是从贵族的角度出发摸索帮助人们的方法。她作为领主的父亲的代理，以维斯托巴尔特管理官的身分去发展这个村庄。

游戏系统

开拓边境村庄，建造属于自己的城镇！



■最初是荒凉的村庄……



◀在奈尔克与同伴的活跃下发展为城镇甚至是都市！



▶在村庄越发繁荣的时候，主线故事也会不断推进。

前往乡村维斯托巴尔特赴任的奈尔克，最主要的任务就是“发展维斯托巴尔特村”。为了发展村庄，奈尔克需要先通过店铺的经营赚钱获得资金，然后再扩展活动范围。作为都市建设游戏的基本，玩家需要通过经营入手的资金发展领地，然后建造各种各样不同作用的建筑，进一步发展村庄！



■不同的建筑有着不同的效果，但无疑都对村庄的发展有所帮助。

TIPS 本作的插画、所有角色的立绘均由“《不可思议》系列”的画师之一NOCO担任，其工作量之大以及成品的画风统一程度都让人惊叹。

与传说中的炼金术士们合作！

虽然本作的主角奈尔克不能使用炼金术，但可以与系列前作的主角们亦即“传说中的炼金术士”合作，让炼金术士帮助她进行村庄周围的调查、调合或是设施的有效利用。比如说，在村庄里的田地栽培出来的作物或是在调查中采集的物品都可以成为材料，利用这些材料可让炼金术士们完成调合的委托。这些调合出来的道具还可以在店铺里进行贩卖，让奈尔克获得运营的资金。



在店里贩卖调合好的道具！从公布的界面中也可以看出炼金术士对店铺也有着不同的适应性。



奈尔克与其他炼金术士组队出门调查，采集素材。



委托炼金术士玛莉进行调合，由于本作登场的炼金术士汇聚了系列前作的主角，所以个人的特色非常明显。不同的炼金术士擅长调合的道具种类也有所不同。





◀▲要说出门调查，自然少不了战斗。虽然目前还未公布战斗系统的详情，但目前可以知道最多5人参战，并能发动技能发挥不同的效果。

达成课题，推动主线流程！

“《工作室》系列”的经典要素之一——课题。游戏中的每一个阶段，奈尔克都要完成相应的课题，达成课题让村庄发展后，主线故事也会出现新的内容。





▲可爱的妖精也会在本作中出场！



▶推动村庄发展后，便可以建造更加高级的设施！高级设施甚至能雇佣妖精，说不定能提升销售业绩。

游见识 PREVIEW & REVIEW 前线狙击

TIPS “《工作室》系列”目前正传已经推出到第19作，在爱好者之间有着“A（Atelier）+作品序号”的简称方式，比如正传最新作就简称为“A19”。

传说中的炼金术士

出自“《萨尔布鲁克》系列”

本系列为工作室的开山鼻祖，即使系统还不成熟，但基本的要素例如炼金系统、时间限制、优秀的人设与音乐都在本系列中打下基础，为系列以后的发展铺好道路。



玛露洛妮
（玛莉）

CV：池泽春菜

系列起始，于1997年在PS平台上发售的作品《玛莉的工作室》的主角。虽然在过去就读的王立学园里有着学园创立以来最差成绩记录保持者的“辉煌战绩”，但还是一名有着活泼性格的女性。与奈尔克相遇后，同样以寻找古兰兹瓦托之树为目标，并帮助奈尔克发展村庄。



艾尔菲露
（艾莉）

CV：长泽美树

A2《艾莉的工作室》的主角，与玛莉一同旅行并憧憬玛莉的炼金术士。拥有热心照顾人的温柔性格，但也有经常弄坏东西的冒失一面。是喜欢芝士蛋糕和蜂蜜等甜品的甜食党。

出自《格拉姆纳特》系列

“《工作室》系列”的第二个世界观系列作品，在本系列中，任务耗时系统以及道具特性初具雏形，让游戏的深度有所提升。



薇欧拉特
（薇欧）

CV：下屋则子

在卡洛迪村里与哥哥一起生活的炼金术士。活泼开朗，擅长做家事。不过对于卡洛迪村的名产萝卜有着超乎寻常的热情，在原作中，是因为萝卜而不想搬家的人。

出自《伊莉丝的工作室》系列

与系列此前一贯轻松的剧情不同，拥有RPG传统意义上的王道剧情的系列，此系列的三作命名也比较统一，并出现少年与少女的搭档形式。



克雷因

CV：柿原彻也

来自充满玛娜力量的世界的炼金术士，虽然不苟言笑，但是这种性格也在逐渐发生变化。



维泽

CV：倖月美和

与青梅竹马一同旅行的炼金术士，虽然炼金术的技术不突出，但因为其努力家的认真性格，炼金术的知识量储备非常丰富。以温柔的性格，支援使用炼金术的青梅竹马。

TIPS “《工作室》系列”基本上维持2～3作为同一个世界观的惯例，因此玩家可以看到同一个世界观下的几作主角都有着更为亲密的关系，像是憧憬的对象、师徒等等。

出自《玛娜炼金术》系列

亦称“《学园炼金术士》系列”，两作都在 PSP 上推出过加强版，在国内的名气也比较高。作为系列中少见的学园题材，本系列在继承了“《工作室》系列”经典要素的基础下，也展现了多个角色的群像剧。





罗罗莱娜（罗罗娜）

CV：门胁舞以

开朗悠闲的性格，有着略称他人名字这种奇怪习惯的炼金术士。兴趣与特技都是做派。



▲就算来到异地，也不忘做派的炼金术士！

出自《亚兰德》系列

国内知名度最高，同时也是综合素质相当高的系列。人设由岸田梅尔担任，从前系列维持了多作的玛娜调合系统回归传统的调合系统，并进行了完善。除去原 PS3 平台外，还推出了 PSV 的加强版（《罗罗娜》还发售了 3DS 版），9 月也要三作同时发售 NS 版，可见其吸金程度。

维因

CV：石田彰

曾是在深山里与黑猫一同过着隐秘生活的少年，但是被钻研炼金术的学园招收，从此开始接触炼金术。拥有内向，不擅长与人交流的性格，但很容易被卷入麻烦当中。



托特莉亚（托托莉）

CV：名冢佳织

渔村出身的炼金术士，是罗罗娜的头号弟子。与师傅不同，有着内向的性格，但通过学习炼金术而逐渐变得积极起来。有着天然毒舌的一面。



梅露露琳丝（梅露露）

CV：明坂聪美

某王国的原公主殿下，托托莉的弟子。怀抱着让故乡发展起来的梦想，于是利用炼金术的力量从事开拓事业。性格开朗积极，比起思考，更倾向于采取行动。



出自《黄昏》系列

由左老师担任人设，世界观采用了系列中少见的较为沉重的“废土”设定，三作中的每一作时间都不断流逝，世界逐渐步向末日。除了初代的《爱夏》以外，后两作都采用了双主角设定，剧情也有所不同，分为系列传统的轻松向以及符合世界观的严肃向剧情。《爱丝卡与罗吉的工作室》还推出了 TV 动画。



爱夏

CV：井上麻里奈

在远离人烟的工房里，以炼药为生的炼金术士。虽然是稳重又我行我素的性格，但拥有坚强的一面。



罗吉

CV：石川界人

在开发班工作的炼金术士，把剑术与炼金术组合在一起运用。性格认真，并且因不谙世事而有着较难相处的一面。不过在与爱丝卡交流的过程中，这一面也逐渐解消。



爱丝卡

CV：村川梨衣

在开发班工作的炼金术士，想要用自己的炼金术让人们获得幸福。性格开朗活泼，但有些许天然，最喜欢甜品。

▼爱丝卡与罗吉的一大看点，毫无疑问就是恋爱的“酸臭味”了。



出自《不可思议》系列

由 NOCO 与ゆ - げん两位老师担当人设，也是“《工作室》系列”正传最新的一个系列。该系列推出了“拼图调合系统”让调合系统变得更有趣味性也更加成熟，而第二作的《菲莉丝的工作室》更是整个系列首次尝试大地图探索的作品，无论成品质量是否如意，其革新精神依然值得肯定。



苏菲

CV：相坂优歌

梦想是用炼金术为世人带来幸福，持续旅行的炼金术士。用开朗的性格缓和周围的气氛，但也有着迟钝的一面。非常喜欢炼金术，一旦为他人使用炼金术时，就能感到莫大的喜悦。



菲莉丝

CV：本渡枫

在出产矿山的城镇出身的炼金术士，性格老实，但却拥有旺盛的好奇心以及固执的一面。最喜欢吃肉，不爱吃蔬菜。

TIPS 2017年为“《工作室》系列”的20周年纪念。

在今年的E3展上，《灵魂能力VI》正式宣布将推出繁体中文版。这也是系列史上首个中文化的正统作品。除了中文化这个好消息外，官方还公布了游戏的发售日，不过发售日与今年年度游戏的最大热门《荒野大救赎2》比较接近。在E3展后官方还在世界范围内提供了量大管饱的试玩，限定版、季票的情报也一一披露。下面就让我们来看看这些令人激动的新消息。

文 纱迦　美编 Juxi



SOULCALIBUR VI

PS4 / XOne	
灵魂能力VI	BNEI
SOULCALIBUR VI	格斗 / 中文版
2018年10月18日　本地1～2人，在线2人	无对应周边
售价为59.99美元	

※Steam版发售日为2018年10月19日



南海的好男儿
真喜志
Maxi

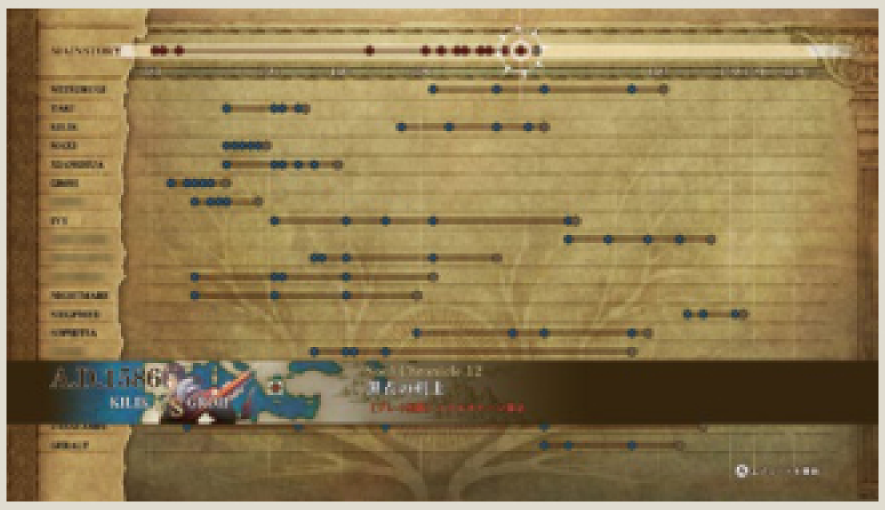
性别：男
籍贯：琉球王国 / 首里
身高：174cm
体重：76kg
生日：5月1日
血型：O型
使用武器：双节棍
武器名：霸汀原
流派名：七闪架里破手
人际关系：双亲亡故，有一个结义兄弟以及很多亲如一家的好伙伴

系列著名的“乱拳打死老师傅”的角色，招式变化脱胎于北斗七星的设定，在初学者手中乱按往往能发挥出很强的威力，但要想彻底掌握则十分困难。在原本的故事设定中他的兄弟均死于阿斯塔洛斯之手，因此两人是毕生夙敌。

魂之编年史模式解析

在今年的E3展上，《灵魂能力VI》公布了名为“魂之编年史”（SOUL CHRONICLE）的模式，这个模式也就是故事模式。故事设定原本是本系列远胜同类游戏的地方，不过从《灵魂能力Ⅱ》开始，游戏的故事模式就不断缩水。而作为时间线重启的本作，则又捡回了系列的这个光荣传统，为玩家带来极具分量的魂之编年史模式。

魂之编年史模式以年表的形式展开，年表的横轴为时间线，纵轴为角色名。时间线从公元1583年到1590年，这个时间线的开始早于《魂之利刃》的1584年，结束早于《灵魂能力Ⅱ》的1591年。由此可见本作的故事完全涵盖了系列最注重剧情的《魂之利刃》和《灵魂能力》，相当值得期待。



从年表上能看出，每个角色的章节数量不同，不过基本上不是4关就是5关。像西格飞的故事发生于1587～1588年间，看来真有可能是介绍他摆脱邪剑附身后的故事。除了角色章节外，还有13章主线剧情，不排除有更多章节的可能性。

角色章节其实就是和特定角色的战斗，不过为了增加趣味性，这些战斗往往附加特殊条件，例如不能使用聚魂等等。角色章节中会穿插各种原画来交代故事，这些原画都是经过重新绘制的，过去一直迷迷糊糊的柴香莲（柴香华的姐姐）这次终于有了清晰的形象。此外也会穿插即时演算的过场动画。

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



初代机关忍者

吉光

Yoshimitsu

性别：男
籍贯：日本 / 富士山麓
身高：170cm
体重：57kg
生日：不明
血型：不明
使用武器：两把日本刀
武器名：万字之名刀、封魔刀
流派名：万字忍术
人际关系：不明，一族均被虐杀而死

原本是《铁拳》的角色，从《灵魂能力》开始加入，设定上是《铁拳》吉光的祖先。和《铁拳》一样，“《灵魂能力》系列”的吉光也是每作都有不同的造型。尽管不再有刀剑无法防御的特性，但和《铁拳》相比多了更多的构，只是指令难度也很高。

自定义角色实锤



虽然制作人很早就说本作会有自定义角色系统，但在官方确认之前大家还是比较担心的。毕竟从《灵魂能力III》开始，捏人就成了系列的一大卖点。如今虽说官方依然没有确认这个系统，但根据季票和预约特典包含的自定义部件，这一系统的健在已经被实锤了。相信届时又会有一大堆亮（辣）眼睛的角色出现。不过能否自创新角色，这一点还没有得到证实。

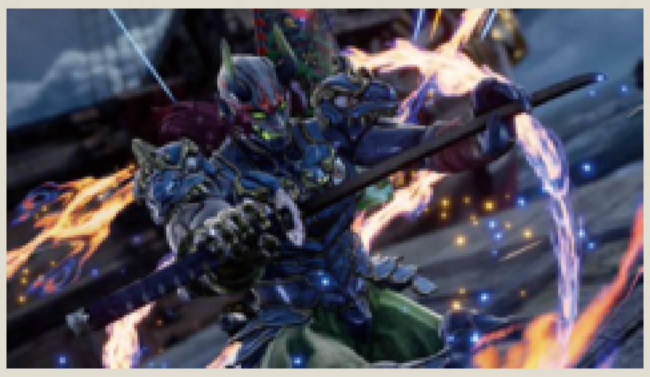
23 年首迎中文化

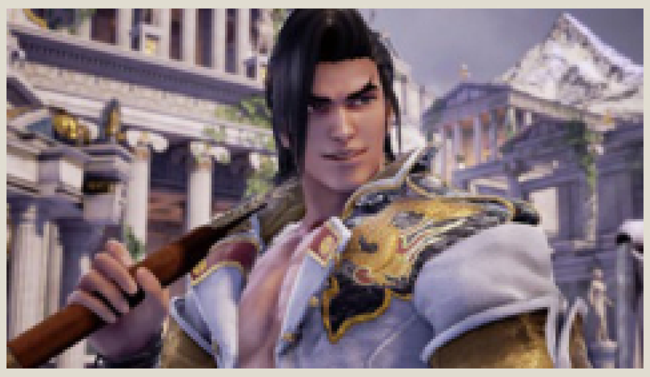
从 1995 年的《魂之利刃》算起来，本系列已经有 23 年历史，如今中文化的消息传来，当真令老玩家泪流满面。如果中文版的进程能提早几代，“灵魂能力”这个错误译名想必就不会在大陆流行开来，也不会有那么多玩家分不清刀魂和剑魂。

从官方公布的中文版宣传影片来看，SOUL EDGE 被翻译为了刀魂。如此一来，尽管还没有看到 SOUL CALIBUR 的中文译名，但想必“剑魂”应该是没跑了。至于系列的经典口号：

Transcending history and the world, a tale of souls and swords, eternally retold.

官方的正式翻译为：跨越历史与世界的隔阂，关于灵魂与剑的故事将被永世传颂。





季卡和限定版情报公开

BNEI 公布了本作季卡和限定版的情报。首先来看看季卡，季卡预定收录 6 个 DLC，发售日未定。其中第 1、2、4、6 个 DLC 是 4 个全新的可操作角色，第 3、5 个 DLC 是自定义角色套件。

接下来是限定版，限定版分两种，一种是数字豪华版，即游戏本体 + 季票；另一种是实体的限定版。实体限定版的内容十分丰富，不过价格未定，具体如下：

- **限定版外盒**
- **《灵魂能力VI》繁体中文版游戏本体**
- **120 页美术书**
- **《灵魂能力VI》游戏原声 CD**
- **附有 5 段经典游戏配乐的精美铁盒**
- **高 35cm 的索非蒂亚人物模型**



TIPS　除了系列御用画师川野琢嗣之外，本作还请来不少画师助阵，其中包括“《Love Plus》系列”的人设画师箕星太郎。



最后的巫女

塔莉姆

Talim

性别：女
籍贯：东南亚 / 信奉风的部落
身高：144cm
体重：39kg
生日：6 月 15 日
血型：不明
使用武器：两把叉刃拐
武器名：Syi Salika、Loka Luha
流派名：风之剑舞
人际关系：父亲、母亲、祖母，还养了一只鸟

塔莉姆出身于东南亚某个岛屿的山中的一个信奉风的部落，她的祖母是部落中最年长的长老。她从小被当作部落中最后的巫女来养大，某天有位外国人士拿着邪剑 SOUL EDGE 的碎片来到岛上，塔莉姆感受到了碎片中蕴含的邪恶之力，于是决定说服亲人出岛一探究竟。



地狱的守门人

沃尔多

Voldo

性别：男
籍贯：那不勒斯王国 / 巴勒莫
身高：183cm
体重：79kg
生日：8 月 25 日
血型：A 型
使用武器：两把拳刃
武器名：Manas、Ayus
流派名：我流
人际关系：双亲和兄弟 4 人均因战乱而死，主人是贝鲁奇

沃尔多是意大利武器商人贝鲁奇的忠实手下，为了展示他的忠诚，他总是穿着类似拘束衣的服装。贝鲁奇虽然富甲天下，但终生未能获得邪剑，最后郁郁而终。沃尔多一直住在贝鲁奇的墓中，为的是干掉那些前来盗宝的贼人。由于长年不见阳光，他的视力也退化了。

操作汇总

尽管游戏要到10月才正式发售，但随着游戏在世界各地不断展出，全世界玩家已经将游戏的系统挖掘得七七八八，现在我们就为大家介绍一下已知的情报。首先是操作汇总。



键位	功能
A	横斩
B	纵斩
K	腿技
G	防御
A+B	破防攻击
A+G 或 6A+G	前投
6A	拆前投

键位	功能
4A+G	后投
4A	拆后投
B+G	逆斩之刃
A+B+K	必杀之刃
4A+B+K	聚魂
6G	弹剑
K+G	挑衅

弹剑系统

本作目前只有 6G 对应的弹剑，没有段位的区别，也没有过去 4G 这样的受流。弹剑成功后，对手会进入短暂的硬直状态。此硬直状态中，对手只能用弹剑来反制，或是使用新系统逆斩之刃，不然就只能任人鱼肉。弹剑不减气槽，但如果没有弹中对手的攻击会消耗防御值，如果成功弹中对手则会让防御值恢复。



防御值





本作有防御值的设定，防御值的多少可以通过血条的边框颜色看出来。当边框闪黄光时即代表进入警告状态，闪红光时即代表进入危险状态。当玩家防御对手的攻击或空发弹剑时，防御值就会下降。当闪红光时再继续防御，就有可能被直接破防，从而产生巨大的硬直，并一定会出现爆甲。需要注意的是，破防只是爆甲的一种情况，并不是说只有达成破防才会出现爆甲。

凡是出招时带有蓝色电流效果的招式，代表该技为破防技。破防技命中防御中的对手时，会令对手出现较大的硬直，同时防御值也会大幅下降。凡是出招时带有火焰效果的招式，代表该技为防御不能技。弹剑和反击之刃对破防技和防御不能技无效。

必杀之刃



必杀之刃也就是5代加入的超必杀技，发动时需要消耗1条气槽，发动指令固定为A+B+K。此前一直有玩家猜测必杀之刃是否无法防御，因为早期演示中必杀之刃是一发一个准儿，不过现已证实除投技型外的必杀之刃均可防御。但部分角色如噩梦在满足特定条件后可以让必杀之刃变为防御不能。弹剑对必杀之刃同样无效，反击之刃则不明。

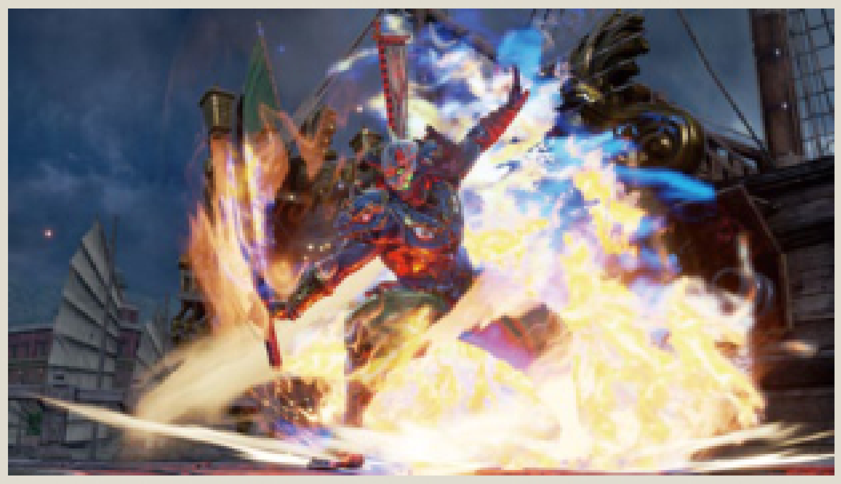
另外此前有玩家猜测必杀之刃是否必须在聚魂状态中才能发动，现在已知两者不冲突，只要气槽够，普通状态下也能发动必杀之刃。在聚魂状态中发动必杀之刃还需要额外有1条气槽，不过纥哩似（Kilik）是个例外。



聚魂

发动指令是4A+B+K，需要消耗1条气槽。发动后角色会进入特殊状态，同时气槽变为1条时间槽，在时间结束前玩家可以随心所欲享受聚魂状态的加成。

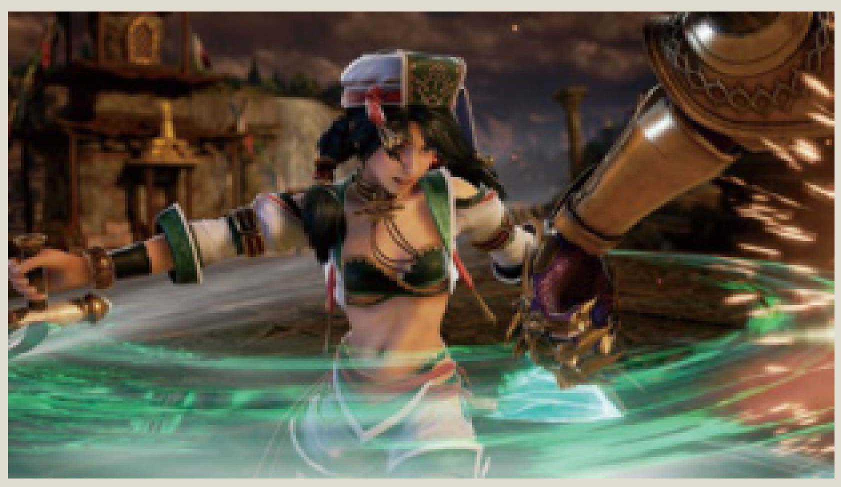
聚魂发动瞬间为全身无敌，并能将对手震开一定距离。聚魂状态中能使用很多平时无法使用的技巧，而且所有攻击即使被对手防御也能造成轻微伤害。注意部分角色（如噩梦）通过特定招式一样能进入聚魂状态，在这种聚魂状态中一样能发动专用技巧，但不会有防御减血的效果。



反击之刃

有关反击之刃（简称RE）的情报，在438期中已经介绍过了，这里再补充一下细节。反击之刃的指令是B+G，发动后角色会先进入自动回避状态，再进行一次攻击。这个自动回避状态对破防技、防御不能技和必杀之刃无效。

当反击之刃的攻击打中对手后会产生不小的伤害，无论是打中对手还是被防，之后都会进入猜拳状态，如果攻击落空则继续正常游戏。在猜拳状态中，双方可以通过A、B、K来作出攻击，也可以使用侧移、蹲下、后跳、防御、弹剑进行防御。第一轮猜拳中如果双方攻击打平，则会进入第二轮。第二轮如果双方继续打平，则会进入发动方稍微有利的形势。选择防御是最保险的做法，不过会损失较多的防御值。







黄金眼 GOLDEN EYE

■COS 细胞集合体 ■出自《死亡细胞》
■Coser 三日月 ■插画 西达cida

游戏月旦评

世界树迷宫X
世界树の迷宮X(クロス)



3DS

[25]

■Atlus ■角色扮演
■2018年8月2日 ■日版

游戏简介：“《世界树迷宫》系列”的最新作，同时也是在3DS平台的最后一作，标题中的X意为“Crossover”。游戏精选了系列的18种老职业，在此基础上新增了“英雄”职业，系统和内容要素等方面也集合了此前作品之精华，堪称是集大成之作。

·经典再续 ·硬派核心 ·迷宫探索

优点：
· 战术搭配丰富
· 流程厚道耐玩
· 高难度极具挑战性

缺点：
· 新鲜感不足

虽然只有1种新职业，但19种职业是系列迄今为止数量最多的，而迷宫RPG的最大乐趣源于队伍构成和技能搭配，再加上副职业系统回归，因此玩家在本作中所能制定的战术种类也成倍增加。迷宫的容量同样是迄今为止最大的，耐玩度十足。**在经历两代任天堂掌机后，本系列的基础架构已经非常成熟完善，因此基本素质都有所保障。**不过《新·世界树》分支系列的多种尝试以及5代所引入的种族、异名等设定都没有保留，使得本作对于老玩家而言欠缺新鲜感。

8

热血推荐



▲“英雄”是本作惟一的新增职业。

作为系列在3DS上最后一作，本作正如游戏名称一样集系列之大成，各代特色系统的囊括以及最高130级的等级保证了本作极高的可玩性和耐玩性。历代的迷宫、职业、角色等的出现更能让老粉丝感到满足。但当用一款大集合类的作品将系列的水平拔到一定高度时，下一阶段能否更好让人既担心又期待！

8

一方面来说，本作可谓是3DS上“《世界树迷宫》系列”的集大成之作，不但有着最多的冒险者职业和最优化过的系统，难度曲线和迷宫的怪物类型安排也非常合理。但另一方面来说，算上本作系列已经出了六款正统作品，却没有太大革新，如果系列下一步是登陆NS，希望能够有更大的进化。

9

网友评论 COMMENTS

jtsishuhao 评《世界树迷宫X》
作为3DS最后的集大成作，各方面要素都很充足，来来回回刷得不亦乐乎。

水无月夏影 评《世界树迷宫X》
突然意识到本作标题的“X”除了有本身“Crossover”的含义外，也恰好对应了本作是系列的第十款作品。

瓦力欧制造 豪华版
メイド イン ワリオ ゴージャス



3DS

[24]

■Nintendo ■益智解谜
■2018年8月2日 ■日版

游戏简介：本作是“《瓦力欧制造》系列”的最新作，一共收录了多达300款以上的小游戏，玩家需要运用按键、体感、触摸、麦克风等操作，在短短数秒内解开各种搞怪谜题。游戏除了故事模式外，还提供了更困难的挑战模式，而在游玩中赚取的金币可用来扭蛋，解锁更多的要素。

·动脑解谜 ·家庭悠闲

优点：
· 玩法多样
· 故事有趣
· 锻炼反应力

缺点：
· 流程过短
· 刷钱枯燥

数量众多的小游戏为本作带来了充满新鲜感的体验，或许玩法与操作大同小异，但是掺杂在其中的瓦力欧式幽默却时常能逗人一笑，不少梗来自于生活或是玩家的日常，相当具有亲和力。游戏的故事模式只是基于最简单的玩法，但在挑战模式和图鉴模式中，玩家又能尝试到更多的难度梯度，对反应能力有很好的锻炼作用。**本作暗藏了大量的任天堂彩蛋**，比如马力欧闯关、马力欧赛车、森喜刚吃香蕉等小游戏，还有各种情怀收集物。

8

热血推荐



▶各种搞怪元素为小游戏增加了不少趣味。

熟悉的超短时间连续挑战的紧张刺激感在本作再次回归，而且新的迷你游戏比想象中要多很多，收集要素丰富，配音也很走心（虽然有点闹），各方面都称得上是集大成之作。减1分的原因则是出现多款对语言有要求的迷你游戏，一定程度上影响了体验（日版的平假名在快节奏游玩下让人尤其累）。

9

番茄沙司（实习）

本次的《瓦力欧制造 豪华版》中每个角色都有了语音，让本作中的角色更加鲜明。在操作方面除了从NDS版继承来的按键与触摸操作，六轴感应操作与麦克风操作让游戏的输入方式更加丰富，配合更加魔性的小游戏让人忍不住随时随地来上一局。

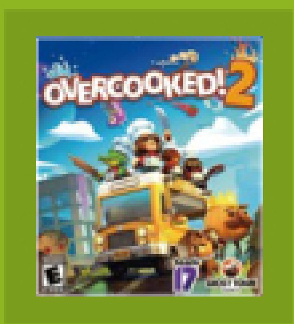
7

VG评论 COMMENTS

zzing 评《瓦力欧制造 豪华版》
我真的非常喜欢这个系列，但我实在不想给这个冷饭合集打太高的分，大部分新的小游戏都是换皮是要搞哪样啊！

伊丽莎白酱 评《瓦力欧制造 豪华版》
在3DS上算是非常不错的休闲游戏。

胡闹厨房2
Overcooked!2



NS/PS4/XOne

[24]

■Team17 Digital ■动作
■2018年8月7日 ■中文版

游戏简介：被玩家们戏称为“分手厨房”、“友尽厨房”的《胡闹厨房》迎来了续作，这一次加入了呼声很高的网络联机系统。游戏提供了故事模式、街机模式和对战模式，故事模式包含了6个世界以及8个隐藏关卡，且同样支持多名玩家合作游玩。

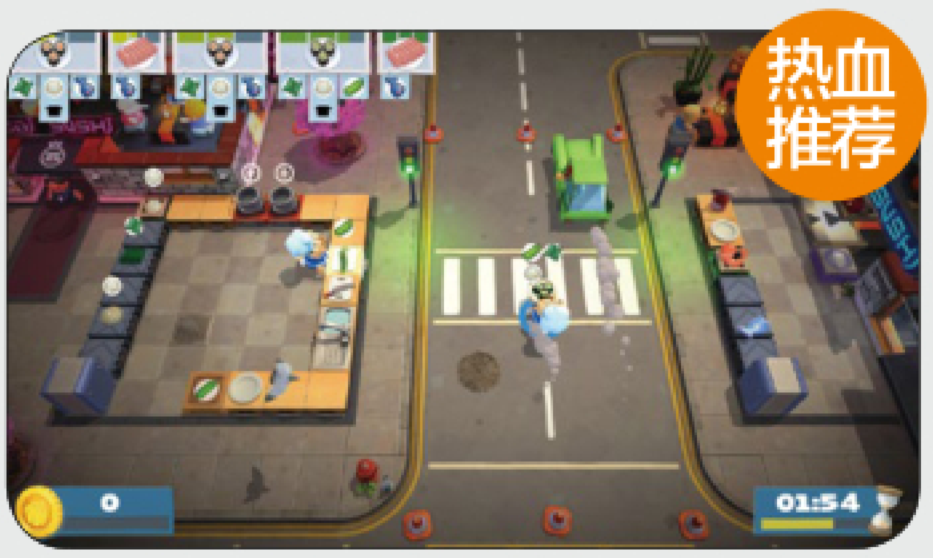
·多人联机 ·家庭悠闲 ·合作同乐

优点：·独特的合作玩法 ·丰富多变的场景 ·趣味的料理方法

缺点：·菜谱不够丰富 ·故事模式缺少亮点 ·表情系统较鸡肋

相较于前作，**本作最大的进化就是加入了网络联机系统**，这使得远距离的“友尽”和“分手”成为可能。但从体验上来说，如果是随机匹配，没有语音交流的联机合作较混乱，即便可以使用游戏提供的表情进行交流，但依然不够方便和直接。本次出现的厨房场景更加天马行空，木筏上的厨房、热气球上的厨房、沼泽中的厨房、魔法厨房等等绝对能刷新你对于料理的认知。另外，本作的单人模式为一人同时操控两名厨师，在不熟练的情况下可能会比多人合作更加手忙脚乱。

热血推荐



▲诸如两个厨房建在马路旁这种不符常理的场景在本作中非常之多。

本作进一步提升了玩家在单人模式下的做菜效率，新增的投掷食材功能让玩家在同时操控两名角色时无需进行太多移动，掌握熟练后做菜也会变得更加行云流水。关卡设计依然丰富而有趣，网络联机功能解决了“我的朋友很少”这样的尴尬，不用面对面也能和其他玩家一起享受做菜的乐趣。

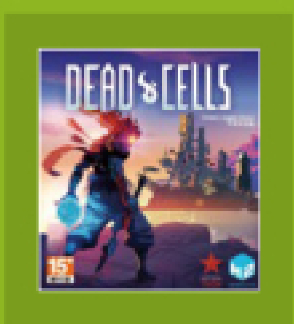
被戏称为“分手厨房2”的本作继承了前作的优点，简便的操作让玩家不需花多少时间就能上手，但配合上时间限制以及千奇百怪的场景设计却瞬间提升了不少游戏的难度。本作最引人注目的无疑是网络联机的加入，而投掷食材的新玩法不仅增加了游戏的趣味性，还为玩家的联机过程带来更多变数。

VG评论 COMMENTS

舟舟小虾米 评《胡闹厨房2》
关卡真的非常有创意，可选角色也很多。相比前作新增了网络联机功能，让没有小伙伴的玩家也能尽情联机。虽然流程较短，但是个超棒的好游戏。

小弟弟大弟弟 评《胡闹厨房2》
游戏玩着很欢乐，网络联机也很稳定。但诸如拿着盘子进入传送门后盘子变得比屏幕还大的BUG让人哭笑不得。

死亡细胞
Dead Cells



NS/PS4/XOne

[25]

■Motion Twin ■动作
■2018年8月7日 ■中文版

游戏简介：本作是一款“银河城”风格的2D横版动作Rouguelite游戏，由于融入了一些Rouguelike元素，故而地图是随机变化的，失败后也不能继续进度而要直接回到最初场景。玩家就要在这样一个艰苦的条件下操纵“细胞集合体”，来杀出一条通往王国顶峰的血路。

·银河城 ·酣畅爽快 ·硬派核心

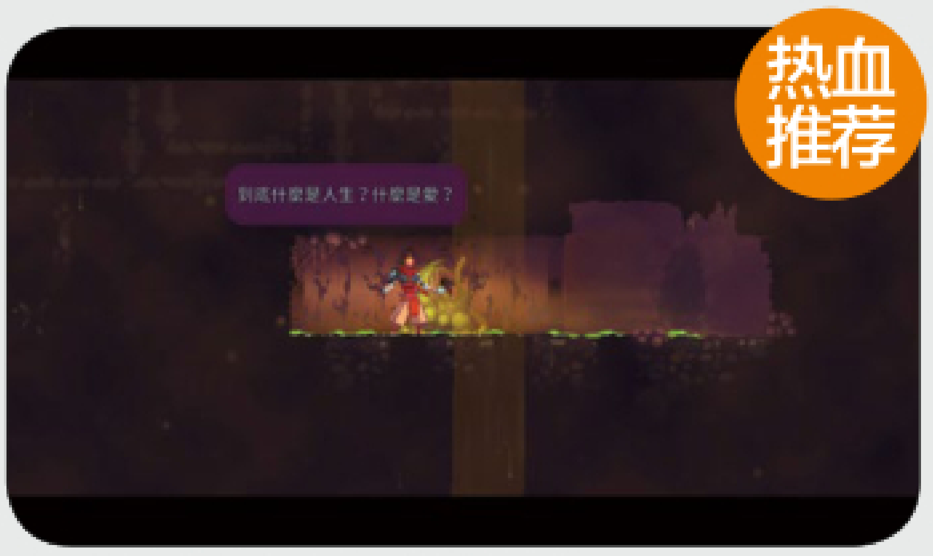
优点：·独特的像素风格 ·爽快的打击感 ·丰富耐玩的系统

缺点：·初始高难度易劝退 ·剧情略显简单

番茄沙司（实习）

如果非要给这部游戏找个形容词，“爽”是最为贴切的，**本作借鉴了“银河城”式的系统，却又做出了独有的韵味。**没有过长的冲刺硬直、没有切换武器的繁琐、没有大排的菜单。一个人、一把刀、一条命，在强敌林立的城堡中，高速挥动武器、释放华丽的技能，如风般穿过关卡便是本作要展现出的风貌。战斗系统爽快的同时并不意味着其他内容的缺失，本作配乐与环境相得益彰、武器种类多样差异化明显、细胞系统使得反复游玩性极强，是一款难得的独立游戏佳作。

热血推荐



▲主人公有时候会化身为一本正经的话痨。

游戏的操作十分流畅，即便需要玩家用几个按键来达成一系列复杂的操作，也很少会出现误操的情况，不过运动起来像素观感有点违和。作为被独立游戏过度消费的Rougelite类型，本作在成长要素方面选择不断强化而非组合之间的搭配，不仅放大了动作性满足部分玩家，也减少了随机性而带来的不悦。

松风（实习）

流畅的动作、多样化的技能和道具组合、细腻的背景音乐以及最重要的Rougelite迷宫，本作在这些细节上打磨得非常好，保证了玩家们每次进入迷宫都有不一样的体验，是款有独特卖点、不可多得的2D卷轴式动作游戏精品。美中不足的是跳跃以及二段跳的动作有些许僵硬，新上手的玩家需要一定时间来习惯。

VG评论 COMMENTS

Cano 评《死亡细胞》
本作的NS版前期帧数稳定，但随着地图的增大帧数开始下降，但无明显卡顿现象，可正常游玩。不过PC版游戏的振动手感没有在NS版上得到完美保留，略显遗憾。

北方约伊兹之狼 评《死亡细胞》
游戏本身的机制很有趣，音效和动作令人印象深刻。但是整体缺少平衡，在前期时玩家的战力过于取决于出生刷出来的道具，缺少合适的保命手段。

苍穹
《世界树迷宫》系列”的粉丝，进入编辑部以来负责了从3代开始的所有系列作品的攻略，每一作都是“最高难度+100小时以上”，也因此掌握了“用Excel表格画地图”的技能。系列从NDS发展到3DS平台，愈发成熟的同时也渐渐陷入瓶颈，3DS上的最后一作用“集大成”的做法比较讨巧，个人更期待系列未来在NS上能有所突破。

余烬
作为习惯了一个人玩游戏的玩家，其实很少接触诸如《胡闹厨房2》这种多人游玩乐趣翻倍的作品。来到编辑部后有了志同道合的小伙伴，因此也终于是通过《胡闹厨房2》体会到了多人游（you）玩（jin）的乐趣。虽然本作加入了网络联机，但没有现实中的朋友只能联机匹配更显得孤独寂寞冷。所以各位玩家也别老在家里蹲着，多出去走走！

三味线
虽然名为《瓦力欧制造》，但瓦力欧在故事中的戏份并不多，反倒是那些性格鲜明的小伙伴更让人印象深刻。本作对玩家技术的包容度是很高的，简单有简单的玩法，想要困难也能到“秒杀”玩家——单纯是因为反应能力跟不上，这点无解。不管怎样，这都是一款难以复制，并且让人难忘的创意作品，很简单粗暴，但又充满魅力。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人10分，总分30分。

27~30分的游戏为“**黄金珍藏**”

24~26分的游戏为“**热血推荐**”

子弹少女 幻想曲
Bullet Girls Phantasia



PSV/PS4

[18]

■D3 Publisher ■动作射击
■2018年8月9日 ■中文版

游戏简介：本作是“《子弹少女》系列”的第三作，故事讲述游击社的社员们在一次意外中穿越到了剑与魔法的异世界，与公主骑士、精灵、暗精灵、魔法师携手合作，共同对抗被现代兵器武装起来的半兽人。比起动作射击部分，针对少女们的拷问才是游戏的本体。

·二次元萌 ·绅士向

优点
· 不错的人设
· 养眼福利满载
· 丰富的养成要素

缺点
· 射击环节做得不好
· 地图简陋而重复
· 对话部分不流畅



本质上是个越肩视角射击游戏，但做得很差。画面简陋，场景重复，敌人动作千篇一律，没有掩体射击之类的要素。这次加入了使用长剑、双剑这种近战武器的角色，但操作和视角不变，打起来感觉十分别扭，还是用回枪械比较靠谱。游戏分为3个难度，不同难度之间差别极大，加上又没有联机，只能慢慢地一关关往上刷。对话部分不知为何很卡，每个人物出现前都有明显卡顿。**不过游戏最大的卖点是尺度极大的拷问模式，真正的绅士不会在意其他缺点。**


▲游戏的最大特色就是形形色色的拷问。



本作的舞台一晃从前作的校园变成了幻想世界，玩家能同时装备3种武器驰骋战场，还能带上支援角色辅助战斗，爆衣系统方面则依旧大尺度，福利满载。游戏最大的特色自然就是拷问玩法了，能够对美少女进行抓、碰、捏、拍等多种肢体上的互动，出彩的人设更是对男性玩家有不小的吸引力。



本作各种挑战审查底线的不可描述内容对于喜欢这类游戏的玩家来说有着莫大的吸引力，不过如果单纯从游戏的角度来看，系列已经出到了第三作，糟糕的操作体验和枪械打击感却几乎毫无改进，近战的加入也显得非常鸡肋。作为卖点的拷问模式比想象中更容易玩腻。想当成普通动作射击游戏来玩的话并不推荐。

少数幸运儿
We Happy Few



PS4/XOne

[21]

■Gearbox ■动作冒险
■2018年8月10日 ■中文版

游戏简介：这款由刚刚被微软收购为第一方工作室的Compulsion Games开发的作品，让玩家置身在一个架空的极权社会当中，人们必须通过服用药物来逃避灰暗的现实，而玩家在拒绝用药后，需要通过在不同场合伪装自己身份的方式，挣扎着逃出这个已经陷入疯狂的地方。

·剧情派 ·探索潜入 ·沉浸体验

优点
· 背景设定颇具深度
· 氛围塑造非常成功
· 故事引人入胜

缺点
· 潜行系统缺乏打磨
· 生存要素过于鸡肋
· 读取存档步骤繁琐



优秀的游戏氛围，有趣的故事发展和独特的背景设定，都是这款作品在抢先体验阶段就吸引了大量玩家的关键因素，而正式版也保留了这一点。但是在这些要素之外，**作品在系统设定和要素安排上的种种不成熟，则暴露了开发商本身在游戏开发上的经验不足，**玩家的实际体验也因此大打折扣，尤其是游戏内不能直接读取存档，必须要回到主菜单画面去执行这一点，实在是让走潜行路线的玩家苦不堪言，希望日后能够进行改善。


▲虽然战斗方式比较简单，但本作的近身肉搏还是蛮有趣的。



和先行体验版相比，虽然求生要素被大幅度地削弱，但搜刮场景制作道具的设定依然存在，玩家可以更加随心所欲地探索反乌托邦的游戏世界。三个角色的技能不同，玩法上也会有些细微的区别。可惜的是主机版画面表现力不佳，而且掉帧卡顿问题比较严重。



游戏营造了一个令人毛骨悚然的虚拟城市，玩家要在这个城市里展开冒险。如果不遵守规则，玩家就会陷入生存的窘境。主人公本身十分脆弱，只想一路战斗过去是很难存活的，你必须掌握必要的生存手段，当然玩家也可以升级主人公的能力。虽然游戏创意不错，但在细节方面给一种打磨不够的感觉，掉帧卡顿也时有发生。

孤岛惊魂5 火星迷航

DLC



PS4/XOne

[6]

游戏本篇黄金眼评分：25

■UbiSoft ■主视角射击
■2018年7月18日 ■中文版

游戏简介：这是《孤岛惊魂5》的第二款DLC，玩家扮演本篇里的同伴之一尼克．莱伊，为了回到地球顺便拯救世界和赫克一起在火星上大战各种外星虫子。和偏黑暗和沉重的《黑暗时刻》相比，本DLC的氛围更加搞笑而且无厘头



单纯从玩法和内容上来说，《火星迷航》比《黑暗时刻》厚道了不少。新增加的敌人有着和本篇敌人截然不同的外表以及行动模式，游戏本身还加入了不少新武器。但手感非常“未来气息”，打起来手感特别差。**DLC的内容量增加了，但游戏玩法却回归老一套，**清据点和爬塔的老套路重新回归，玩起来非常枯燥。而对于成就／奖杯党来说，全收集更是加剧了枯燥程度。不过DLC本身的剧情还算有意思，尼克、赫克和安妮之间的互动非常搞笑，DLC里还有很多和本篇以及前作剧情有关的联动。

VG评游戏

CristianoYan 评《孤岛惊魂5》
本篇没有达到期望值，玩玩据点钓钓鱼还是不错的，但期待剧情还是算了吧。

假面纯咖啡 评《孤岛惊魂5》
育碧式开放世界的缺点太明显，引导不足加强制主线是减分项。

shoppingxu 评《孤岛惊魂5》
本篇的结局比枯燥的玩法更让人无法接受。

SodaQ 评《孤岛惊魂5》
冲着剧情我也得给满分。其实这无关正义与邪恶，只是两大信仰不同的势力相互对抗而已。

病耳大 评《孤岛惊魂5》
本篇玩了40个小时，感觉还是挺有趣的。在美式风格的乡村中配着很乡村的音乐，还真有那种感觉。

Steven Serb 评《孤岛惊魂5》
我觉得有趣的部分远大于枯燥的部分。

文 昂星团 美编 Juxi



千等万等，“《洛克人 X》系列”终于也列入了 Capcom 的合集冷饭名单。继前几年的《洛克人 遗产合集》后，这次的合集竟然加入了白金奖杯，实在让人想肝一波。不过在奖杯之外，合集中的系列正统作大多都有着很高的素质，比初代“《洛克人》系列”容易且有趣得多，推荐喜欢横版动作游戏的玩家去尝试。

NS / PS4 / XOne

洛克人 X 遗产合集 1+2	Capcom	
Mega Man X Legacy Collection 1+2	动作	中文版
2018 年 7 月 26 日	本地 1 人	无对应周边
308 港币（每个 156 港币）		

完全进化的游戏要素

初代“《洛克人》系列”诞生于 1987 年，从 FC 时代开始便以爽快的动作要素而闻名，玩家在游戏里能体验到色彩斑斓的平台跳跃挑战，加上特色的 BOSS 武器系统，使得这个系列在那个年代成为了横版动作游戏的代表之一。“《洛克人 X》系列”则在 1993 年发售（当时初代系列刚发售 FC 的《洛克人 6》），平台方面选择了机能更强的 SFC，不仅画面表现力更强，游戏内容也比初代系列更加丰富。新增加的爬墙、冲刺和冲刺跳跃动作使关卡的设计更加自由，脍炙人口的装甲系统和生命上限道具则给角色提供了更多的强化路线（以往只有 BOSS 武器），除此之外每一作还有各自的特色系统，让人难以忘怀。



主要角色介绍

艾克斯



▶艾克斯的各种装甲也是游戏的一大亮点。

介绍

系列的主人公，由莱特博士以洛克人为蓝本制作的遗作，与原型一样擅长使用手炮射击，炮击威力有原型的 3 倍之多。隶属反乱战警第 17 精锐部队，于西格玛叛变后升职成队长，性格温和不喜争斗，与非正规品战斗时总会因担心对方而有所犹豫，因此其完成任务的效率并不高，在非正规品猎人的队伍中被评级为 B。虽然评级低，但艾克斯的体内蕴藏着无限的可能，这也是莱特博士赋予其名字“X”的含义。他不仅能够获取击败敌人的 DNA 来拓展新的武器，有时还能借助莱特博士埋藏在各地的强化胶囊获得装甲大幅强化自身的战斗能力。



杰洛



介绍

系列的第二主人公，是莱特博士的死对头——威利博士生前最后的作品，原本的武器配置是与艾克斯一样的手炮，后来获得了西格玛光剑便以光剑为主武器。原本与艾克斯同样属于第 17 部队，在《X2》被修复后担任第 0 特殊部队队长，冷静果断的性格和高强的战斗力让他成为了特 A 级反乱战警。杰洛被发现之初性格粗暴，短时间内便打倒了大量反乱战警，更是单凭一根铁管就能碾压拿光剑的西格玛，最后因不明原因导致行动受阻，才被西格玛趁机捉拿。捕获后被进行了改造，修正了其过强的战斗欲望，并编入反乱战警。

艾克赛尔



介绍

于《洛克人 X7》加入的系列第三位主人公，是新世代的雷普利机器人，能使用复制弹击败敌人获取其 DNA，从而复制变身成目标的样子。身世不明，就连本人也不记得被雷德捡回来之前的记忆。原本是民间雷普利机器人自发组织的治安团体“赤色警戒”的一员，因不满组织后期粗暴的方针而离开（其实是西格玛在幕后操控），在一场战斗中偶遇杰洛，随后被杰洛拘留调查，后来艾克赛尔用行动证明了自己的正义，最终加入了反乱战警。



凯恩博士



介绍

22 世纪的机器人学权威人物，偶然发现了正在沉睡的艾克斯，并参照他的构造成功研发出能够自我思考的雷普利机器人。然而好景不长，与人类颇为相似的雷普利机器人终于出现了非正规品，也就是犯罪分子，于是凯恩博士召集全世界优秀的雷普利机器人，组成了专门惩治非正规品的部队——反乱战警。凯恩博士在剧情上的定位十分矛盾，他曾在正传游戏中的《X2》和《X3》的过场动画里登场过，而在《X1》重制版——《洛克人 X 反乱猎人》的前日谈短片中，他早在正传剧情前被西格玛发射的导弹所杀。

西格玛



介绍

凯恩博士的最高杰作，是集合当代最高科技制作的雷普利机器人，无论是智力还是战斗力都是超一流的水准，与杰洛一样是少数发现艾克斯潜力的人。本是反乱战警第 17 部队的队长，后来因不明原因带领一群反乱战警掀起叛变。有一种说法是因他初次与杰洛交手被虐而打击了自尊心，与此同时感染了杰洛病毒才引起的异常，最后感染的杰洛病毒在体内产生了变异，于是出现了《X5》的西格玛病毒。在《X2》、《X3》、《X5》中，西格玛会以病毒的形态出现，很大程度上印证了这个说法。在《洛克人 X 反乱猎人》的前日谈短片里，西格玛发动叛变的理由之一是打算用战争激发出艾克斯（雷普利机器人）潜在的可能性，这种思想让他的人气瞬间飙升，不亚于艾克斯和杰洛。

莱特博士



介绍

全名托马斯 · 莱特，与威利博士同为 21 世纪的机器人学权威人物，但他对机器人未来的发展抱有和威利博士不同的观点——机器人不应该有自我感情，他俩在观点上的冲突拉开了初代《洛克人》故事的序幕，后来在生命快结束之时破例制作了史上第一个雷普利机器人艾克斯，把艾克斯封印并托付给科技更进步的未来。至于莱特后来如何，根据艾克斯拿装甲的对话和《X5》的结局可以判断莱特仍以某种形态存留于世，但这个莱特还是不是原本的莱特就无从得知了（可能编写了自己的意识再存放到装甲胶囊中）。

威利博士



介绍

全名阿尔伯特 · W · 威利，与威利博士同为 21 世纪的机器人学权威人物，但排名总是位居第二，让他对莱特产生了强烈的嫉妒心。在莱特博士终年制作艾克斯的时候也同时在制造杰洛，赋予了他“要破坏所有机器人”的程序指令（杰洛病毒），这也是杰洛苏醒之初暴走的原因。



首次加入近战元素

初代“《洛克人》系列”的战斗方式就是用手炮 biubiubiu，“《洛克人 X》系列”则加入了近战要素，严格来讲《X2》的升龙拳就是首个近战要素，后来制作组将射击和近战的重心分开，让艾克斯担当远程角色，近战内容逐渐转移到了杰洛的光剑上，最后到《X8》则把杰洛完全发展成了近战专用角色，还给他追加了锤子、拳套、长刀等冷兵器。值得一提的是，杰洛的手炮在《X3》里还是他的主力武器，后来被逐渐淡化并删除，实在是有点可惜。

和拉远距离射炮相比，近战的爽快度肯定要高不少，但相对来讲安全性要低得多，不仅动作硬直大，还有被敌人反扑的可能，然而过于强化近战的实力对身为系列主角的艾克斯十分不友好，于是杰洛被定位成攻高防低的高难度角色。



■艾克斯可以在《X3》和《X6》中使用杰洛的光剑，对于玩家来讲十分惊喜。

▶《X4》、《X5》的杰洛可以用冲刺取消前两刀斩击的动作，同时这两刀不会让BOSS发生无敌判定，因此“第一刀→冲刺取消→第一刀”的循环打法可以速杀大量BOSS（前提是手法要好），或许是避免这种打法延续下去，于是杰洛在《X6》的攻击动作发生了改变。





▶杰洛的炮击只有在《X6》里能说得上给力。

剧情层次的升华

由于该系列是《洛克人》IP 的第二个衍生系列，可能当初设计的时候担心剧情跨度太大，所以故事的世界观并不像后来的几个衍生系列那样脱离初代，而是紧随其后。不过故事的主旨并非初代《洛克人》那种简单暴力的“勇者战魔王”思路，每次艾克斯和杰洛一行人讨伐西格玛后，都在不断地思考着自我——雷普利机器人的存在意义。是的，“《洛克人 X》系列”里的机器人与初代《洛克人》里的机器人的最大区别在于，他们能够自我思考——就像人类一样会思想进化、有感情波动、有欲望甚至野心，以致于会有机器人沉迷于自己的力量，从而做出危害社会的事，所以这次的洛克人面对的不是哪位中二博士制作的机器人军团，而是整个人类和机器人共存的社会，分量上要比初代《洛克人》严肃得多。顺带一提，“《洛克人 X》系列”的剧情本该在《X5》完结，然而粉丝对续作的呼声实在太高，才有了《X6》和之后的作品，从这里便能看出这个系列受欢迎的程度。

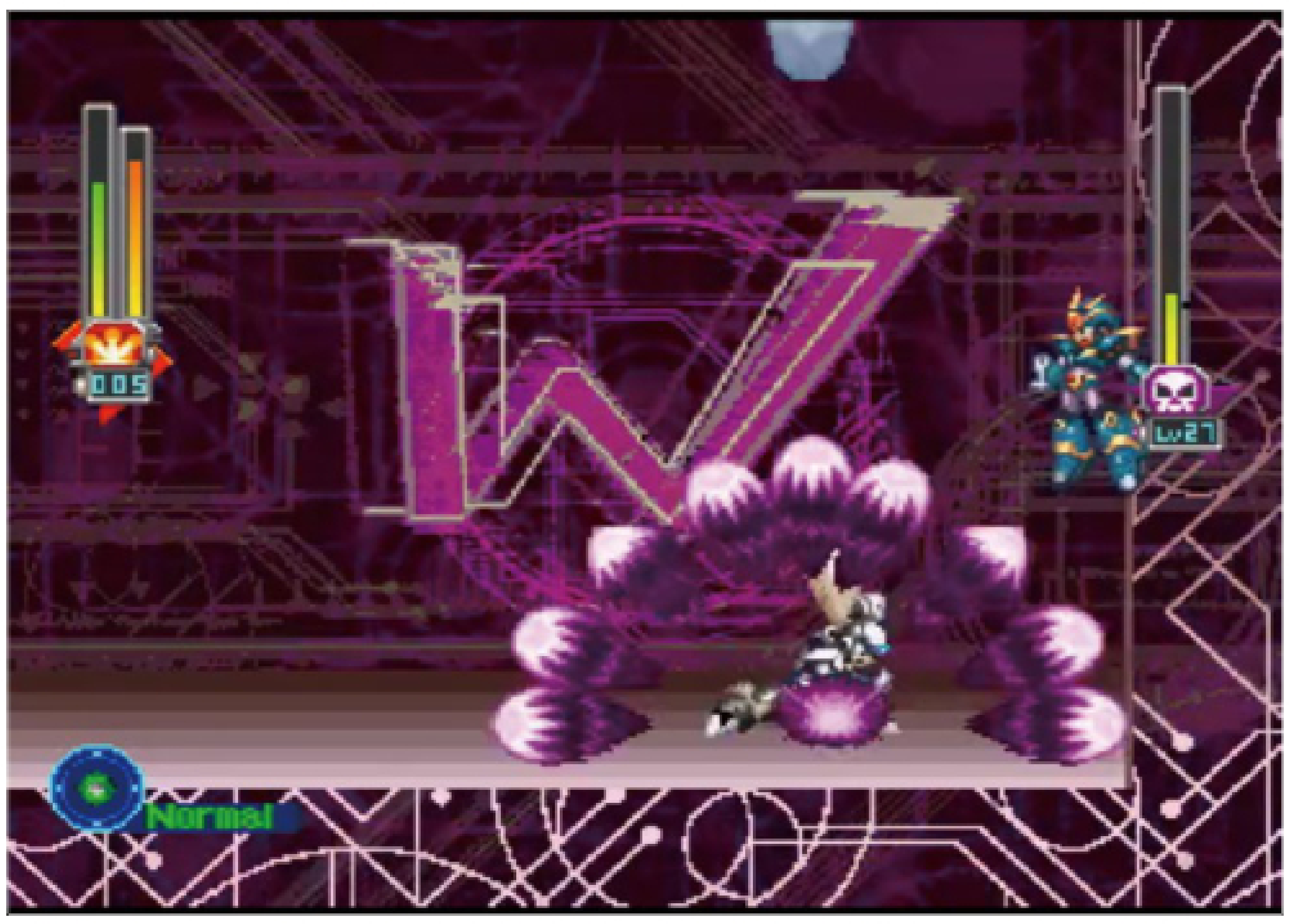
▶上世纪末是人类对未来科技极其憧憬的时期，期间关于思考型机器人是否合理的争论就有不少，该系列的剧情主旨应该就是受了这些话题的影响，最近的《底特律化身为人》相信也是如此。





◀《X8》的末尾，艾克斯和杰洛对雷普利机器人的未来陷入了沉思，当和人类极为相似的雷普利机器人因科技的进步而面临淘汰报废时，是否应该举起武器与他们守护了多年的世界抗争？

▼整个系列的剧情亮点之一就是艾克斯和杰洛的对决了，身为两位博士最后遗作的他们最终在《X5》还是大打出手，最后的结局会根据游戏前期的支线决定，只有其中一个结局与《X6》相连接。



各不相同的游戏特色

虽说万事开头难，但对于首发作品成功的游戏系列来说，制作续作才是最难的，既要保持玩家最喜欢的玩法，又要在以往之上有所创新，如果是时隔多年才推出的续作倒还好，可以利用进步后的技术在画面和 UI 界面上占得先机，而《洛克人 X》从 1993 年开始就几乎以一年一作的频率发售，上述的方法肯定行不通，所以制作方采用不同的特色来保持玩家的新鲜感，除了转型失败的《X7》外，每一代作品的特色都获得了玩家的赞赏。



◀《X5》作为原定系列的最后一作，在内容上做得十分丰富，首先剧情的表现最为突出，剧情文本量大幅增加，同时加入了多个 CG 图片，还有双结局，令玩家的代入感增强了不少。另外本作终于可以同时使用艾克斯和杰洛，还追加了强化芯片的系统。某些关卡加入了可救援的 NPC，是往后两作核心系统的雏形。



▲上面也说过，系列首作便以爬墙、冲刺等新颖的动作吸引了不少玩家，装甲、生命上限道具、能源罐这些往后作品的固有收集要素也在此定型。



▲《X6》基本继承了《X5》的所有特色，主要剧情的剧情对话增加了语音，强化芯片系统与 NPC 救援系统挂钩，系列第一作中关卡之间相互影响的系统回归，整体架构十分成熟。另外本作是艾克斯有史以来第二个能够使用 Z 光剑的作品，新增的两个装甲都是以强化 Z 光剑为主题，十分有新意。



▲《X2》则以杰洛的残骸部件为题，在前期流程中追加了 3 名反击战警作为中 BOSS，击败他们便可获得杰洛的残骸，这样一来在挑战西格玛之前就不用和被操控的杰洛过招了。



▲《X7》是系列从 2D 迈步到 3D 的第一作，追加了全新角色艾克赛尔，主武器是自动手枪，可以变身成特定敌人的模样，这个设定非常新颖，可惜的是不成熟的 3D 技术让《X7》惨遭失败，2D、3D 来回切换的设定让游戏失去了本该有的手感，很多细节也是干扰玩家体验的重点，不过双人出击的系统则是保留到了《X8》中。

▶《X3》是杰洛初次参战的作品，虽然不能全程使用，但也让系列粉丝过了把瘾，他的光束剑在后期还能继承给艾克斯使用（性质类似前两作的波动拳和升龙拳）。此外各种形态的机甲、能产生分支的关卡也是本作的亮点。





◀《X4》因为平台跳转到了 PS，以致画面和音乐有了很大的进步，此外还使用了动画作为过场 CG，十分冲击玩家的视觉感官，杰洛的官方 CP 艾莉丝赢得了不少玩家的喜爱。艾克斯在本作的手部装甲有两种，为往后作品“两个装甲”的设定打下了基础。



▲《X8》采用了 3D 建模 + 横版动作的形式构筑游戏，打算重回 2D 玩法，也就是现在的 2.5D。游戏系统经历了大换血，角色要通过花费关卡内收集的金属来强化自己（装甲除外）。双人系统也有所加强，被敌人抓住的时候可以利用换人来解除束缚，灵活使用双人系统是闯关的一大关键。

游戏秘技

如今的游戏基本没有官方自设的秘技，这可能是遵循游戏发展的潮流而衍生出的变化，玩家更多的是使用第三方修改器来获得更多的游戏玩法和乐趣。在遥远的过去，游戏秘技反而是玩家之间十分热门的话题，大多数是因为通过秘技可以获得正常流程里无法得到的物品和体验。“《洛克人X》系列”前三作以密码存档的方式读取游戏，所以只要得知正确的密码便能轻易获得所有收集要素，而从第4作开始游戏便内置秘技，输入后能获得主角的最强模式。下面就放出系列所有秘技，如果对这个系列有兴趣却感到困难，不妨试着用一下秘技降低难度，方便轻松通关和拿全成就。

注：《X7》无秘技，按键以PS4为准。



洛克人X

密码	说明
8447 4666 6156	全要素
3347 3616 2156	除装甲外全要素
6421 4467 1141	除生命上限外全要素
8644 1132 6258	全要素，没有打败任何 BOSS

洛克人X2

密码	说明
1462 3327 6488 3246	全要素
1172 3367 6188 3246	除杰洛部件外全要素
1172 3367 6188 3246	除杰洛部件外全要素，在最终关的第三关（拿升龙拳的关卡）
7146 3387 6246 1246	全要素，没有打败任何 BOSS
6474 6347 6728 7222	全要素，在最终关的第三关（拿升龙拳的关卡）

洛克人X3

密码	说明
6464 6355 6878 7355	全要素（除增强芯片外），最终关 BOSS 为瓦杰力拉 FF/ 曼达雷拉 BB 与霸法 Mk- Ⅱ
5414 6155 6872 3155	全要素（除增强芯片外），最终关 BOSS 为另外两个 BOSS
6464 4355 6878 7356	全要素（除增强芯片、Z光剑外），最终关 BOSS 为瓦杰力拉 FF/ 曼达雷拉 BB 与霸法 Mk- Ⅱ
5414 4155 6872 3156	全要素（除增强芯片、Z光剑外），最终关 BOSS 为另外两个杂兵 BOSS
8427 4335 6316 5356	全要素，没有打败任何 BOSS
6164 6583 4878 7315	全要素（除手部装甲和手部增强芯片）

洛克人X4

在游戏开始选人的时候对着指定的角色输入以下指令。

艾克斯究极装甲：× 键 ×2、方向键← ×6，长按 L1、R2 键并按○键确定

黑色杰洛：长按 R1 键并按方向键→ ×6，长按 × 键并按○键确定

洛克人X5

在游戏开始选人的时候对着指定的角色输入以下指令，听到特殊音效后按○键确定即可。

艾克斯究极装甲：方向键↑ ×2，方向键↓ ×9

黑色杰洛：方向键↓ ×2，方向键↑ ×9

洛克人X6

在标题画面对着 Game Start 输入以下指令（不能同时使用），听到特殊音效开始游戏即可生效。

艾克斯究极装甲：方向键← ×3，方向键→ ×1

黑色杰洛：L1 键 ×3、R2 键 ×1

洛克人X8

在标题画面闪烁 Press Options 的状态输入以下指令，成功时能听到特殊音效。秘技适用 Easy 以外的难度，即便是存档也能立即生效。

艾克斯终极盔甲：方向键← ×3、方向键→ ×3、方向键← ×4、方向键→ ×4

白色艾克赛尔：L2 键 ×3、R2 键 ×3、L2 键 ×3、R2 键 ×1

黑色杰洛：L1 键 ×2、R1 键 ×2、L1 键 ×4

解锁艾丽娅武器的购买权：↓、R1、↑、L1、□、×、△、○

解锁蕾娅武器的购买权：□、□、→、×、R1

解锁柏拉图武器的购买权：R1、×、←、□、□

解锁Σ刃购买权：L3、L3、R3，重复按4遍

舵罗尔亚基地必定出现剪刀人特殊训练：←、○、↑、△、↓、×、→、□、L1、R1、L2、R2



后记

从《X8》也能看出，《洛克人X》的故事远未结束，至今为止续作一直耽搁的原因，可能是因为2D到3D转型的失败令这个IP不再被Capcom重视所致（《X7》说的就是你）。但从《X8》的质量来看，制作组明显还是在竭尽全力地寻找出路，在那之后游戏制作的3D技术逐渐成熟，若是有续作，相信它的质量会更加出色。不过从初代《洛克人》推出合集到《洛克人11》的出现，或许意味着《洛克人X》也有因合集卖爆而推出续作的一天，就让我们拭目以待吧。



NEOGEO mini

文 纱迦 美编 雷普利



把童年回忆抱回家

迷你NEOGEO评测

二十年前，《拳皇 97》一经推出，就在全国走红。八神庵一瞬间便成为了全国青少年的偶像，就连不玩游戏的人都认识他的形象。而 NEOGEO 这个奇怪的名字，也一举成为了无数玩家心目中至高无上的存在。可惜当时国内的 NEOGEO 基板多为盗版，否则不仅 SNK 没有倒闭之虞，恐怕连日本街机史都要重新改写。

此后二十年间，NEOGEO 游戏被 SNK 及其后继者不停地搬上各大机种，但对玩家来说这些移植版显然无法和当年的街机版相提并论。直到前不久 SNK 推出迷你 NEOGEO，才算是圆了当年街机玩家的梦。下面我们将通过评测为大家揭示迷你 NEOGEO 的实机魅力，以便让各位昔日的街机战友们早日下决心，把童年回忆抱回家！

走近迷你NEOGEO

· 迷你NEOGEO是什么？

迷你 NEOGEO（NEOGEO mini）由 SNK 于 2018 年 7 月 24 日推出，是一款内置 40 款游戏的游戏机。NEOGEO 原本是 SNK 旗下的一个硬件品牌，包括街机、家用机、掌机。其中最有名的当属 SNK 于 1990 年推出的街机 MVS 和电视游戏机 AES，这两者采用了同样的主板和芯片，具有完美的互换性。MVS 和 AES 是 SNK 历史上最成功的硬件，它俩一直存活到 2004 年才退出历史舞台。2018 年时值 SNK 创立 40 周年纪念，SNK 特意选择推出这样一款游戏机来向它俩致敬。

迷你 NEOGEO 分为亚洲版和国际版两个版本，两者之间的区别如下：

· 亚洲版配色为红白蓝，国际版配色为红白黑。

· 部分细节设计不同，如亚洲版的电源灯在屏幕右下，国际版的电源灯在摇杆下方。

· 收录的游戏不同。40 款游戏中，有 26 款游戏为双版本共通，另外有 14 款各不相同。亚洲版收录了更多的格斗游戏，而国际版收录了更多的动作和射击游戏。

迷你 NEOGEO 的亚洲版定价为 11500 日元，折合人民币约 700 元。不过如今早已卖断货了。

TIPS - 有关迷你NEOGEO收录的游戏，由于在445期中已经详细介绍过了，这里就不重复介绍以占字数了。

·包装内容

无论是亚洲版还是国际版，拆开包装后里面的东西都是一样的，共计有以下内容：

· 迷你 NEOGEO 主机 1 台。
· USB 电源线 1 条。
· 贴纸数张。
· 纸质说明书 1 本。

包装内不带 HDMI 线和手柄，电源线也不带插座。至于贴纸，是给玩家用以装饰自己爱机用的。注意迷你 NEOGEO 所用的 HDMI 线不太一样，具体请看下文。



▲迷你NEOGEO和两支手柄的外包装集合。

·按键和接口

迷你 NEOGEO 正面的机台上，有着很直观的 1 个摇杆、ABCD 4 个按键，外加 SELECT 和 START 两个按键。摇杆和按键均非摆设，可以实际用来玩游戏。

在机身两侧各有一个椭圆形的小孔，里面有一个 USB Type-C 接口，这两个接口是用来接续专用手柄的。

而在机身背后，有 1 个按键和 3 个接口。这个按键是电源键，在电源畅通的情况下用它来开关机器。3 个接口，从左到右依次为 HDMI MINI 接口、3.5mm 耳机接口、USB Type-C 电源线接口。



·外观和大小

迷你 NEOGEO 的造型以 SC 25-4 型 NEOGEO MVS 街机筐体为原型，不过只采用了其上半部分，即控制台以上的部分。原本街机筐体下方还有很长一截，以方便当时的玩家能够坐着玩游戏，投币口也设置于这个部分，迷你 NEOGEO 自然就去掉了。

迷你 NEOGEO 采用 3.5 英寸屏幕，大小为 108mm×135mm×162mm，重量为 390 克。这个体积和重量可以说是相当迷你了，不过由于机型是不规则现状，而且不能折叠，因此携带起来还是需要注意的，建议是将包装保留下来。


▲迷你NEOGEO和原版街机筐体的直观对比。

两种方法体验昔日感觉

去年 NS 的大获成功，无疑给了 SNK 一些启示。迷你 NEOGEO 和 NS 一样，拥有掌机和电视游戏机两种玩法，对于情怀满满的玩家来说，真是除了感动还是感动。

·另类的掌机体验

虽然迷你 NEOGEO 怎么看都不像是个掌机，但它实际上是可以当掌机玩的。原因在于其机身上已经自带 3.5 英寸屏幕和一套完整的操作设备。由于机器本身没有电池，因此不存在充电一说。要进行游戏时，就必须通过 USB 电源线来供电。不过这对如今的玩家来说并非难事，随便买个 USB 插头就可以搞定。如果不行，还可以通过充电宝供电，虽说和纯粹的掌机相比仍不够便携，但依然能提供堪比掌机的体验。



·把街机带回家

当年 NEOGEO AES 因为具有和 NEOGEO MVS 的互换性，真正实现了把街机带回家的梦想。然而主机和游戏过于昂贵的售价，使得能够体验到这种感觉的人并不多。如今的迷你 NEOGEO 可以通过 HDMI 线将画面输出到显示设备上，让玩家能够在 4K 电视上感受当年的感动。

需要指出的是，迷你 NEOGEO 采用的是 HDMI MINI 接口，因此玩家必须购买 HDMI MINI 线或转接头才能输出画面。而目前主流的三大游戏主机均使用普通 HDMI 线，因此要想用电视来玩迷你 NEOGEO，推荐先买一条 HDMI MINI 线。

TIPS－ 喜欢此篇报道的朋友，请务必要买一本《怀旧玩家1》，里面收录了10个SNK经典游戏系列的介绍，包括《侍魂》、《拳皇》、《饿狼传说》、《合金弹头》等。

·小摇杆的新鲜感受

迷你 NEOGEO 一经公开，那个小摇杆就成为玩家关注的焦点，很多玩家都很关心这个摇杆是否好用。经过实际体验，我们可以告诉大家，这个小摇杆的手感强于绝大部分手柄，但仍弱于正宗的街机摇杆。

严格来说，这锅并不是小摇杆的，而是因为整个机器太小的缘故。单独用小摇杆搓招的成功率是很不错的，但如果要使用连续技，就很容易搞得手忙脚乱。这主要是因为玩家的双手靠得太近，比任何手柄都要近得多，因此非常需要玩家花时间去适应。

值得表扬的是迷你 NEOGEO 的防滑性能不错。经常玩摇杆的朋友都知道，摇杆必须稳定，出招才能准确。不然搓招时如果动作一大，整个摇杆都移了位，自然谈不上什么准确度。迷你 NEOGEO 虽然重量不足一斤，但出色的底部防滑设计，让玩家在出招时再无后顾之忧。



·名不虚传的手柄



■给小黑手柄来张近照!

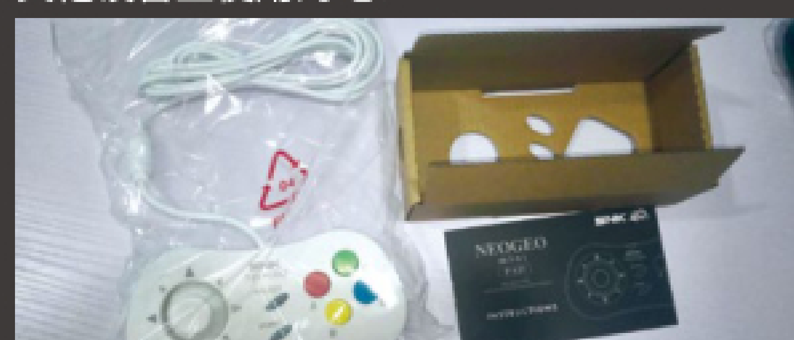
光用小摇杆玩游戏，一是比较累，二是仅支持单打，因此 SNK 也推出了与迷你 NEOGEO 配套的手柄。手柄有黑白两种颜色，性能无区别。手柄自带 2 米长的 USB Type-C 线，只要将其插入机身左右两侧的对应接口即可使用。如果能忍受小摇杆的折磨，想实现双打的话只要买一个手柄即可。以下是具体说明。

手柄插机身左侧接口：1P 使用手柄，机器按键无效。

手柄插机身右侧接口：1P 使用机器按键，2P 使用手柄。

双手柄插机身两侧接口：1P 使用左侧手柄，2P 使用右侧手柄，机器按键无效。

迷你 NEOGEO 的手柄实际上就是当年 NEOGEO AES 的手柄，由于当时机器和游戏的价格十分昂贵，当年这个号称是最适合格斗游戏的手柄，国内玩家可谓是仰慕已久。如今实际玩到之后不难发现，当真是名不虚传，虽然仍不如真正的街机摇杆好用，但在手柄中绝对是无人能比了。只是这两个手柄目前仅能在迷你 NEOGEO 上使用，虽说按键少了很多，但相信还是有不少人想在电脑或其他设备上使用的吧？



■手柄包装盒里除了手柄之外就只有一本说明书。

经典游戏的新生

·MVS和AES版

虽然迷你 NEOGEO 生就一副街机的样子，但它收录的游戏并不是当年的街机版（MVS 版），而是主机版（AES 版）。AES 版就是 MVS 版的移植，但考虑到主机游戏的特性，还是有一些的变化。总的来说 AES 版的内容肯定是要比 MVS 版丰富的，这主要表现在以下几点：

1.AES 版可以自由更改设置。MVS 版虽然也能更改设置，但由于街机的特性，只有街机厅老板才有权限。

2.AES 版可以使用更多的角色。出于平衡性的考虑，格斗游戏中一些过于强大的角色如中 BOSS、最终 BOSS，在 MVS 版中是无法使用的。在 AES 版中就没有这么多限制，但也有一些角色依然无法使用（如《真侍魂》里的罗将神美州姬）。

3. 多了存档功能。这个功能在 MVS 版中也存在，但一般被隐藏了起来。

4. 拥有更多的游戏模式。SNK 早期游戏的 AES 版往往只比 MVS 版多了一个 OPTIONS，但到了中后期，AES 版开始出现各种模式，例如生存、时间挑战等等，到了末期甚至连练习模式都有。

由此可见，迷你 NEOGEO 收录 AES 版的举动是相当厚道的。

·画面优化

20 年前的游戏，即使是 2D 的，搬到今天的大屏幕上肯定也是不忍直视的水平。幸好迷你 NEOGEO 追加了画面优化的功能。当玩家通过 HDMI 线将游戏画面输出到显示设备上进行游戏时，同时按 SELECT+START 键即可调出功能菜单，这其中就会有“游戏画面优化”这个选项（语言为简体中文时），将其改为“打开”，即可享受优化后的游戏画面。从实际效果来看还算不错，完全可以接受。

另外在“画面”选项中还可以选择宽屏 / 窄屏、平铺还是拉伸。

TIPS 存档和读档

在游戏中同时按 SELECT+START 键即可调出功能菜单，这其中就有保存游戏和载入游戏的选项。所有游戏都支持即时存档，十分方便。而且每个游戏都支持 4 个档位，十分方便。有了即时存档，再加上游戏本身也有存档功能，就算是水平很差的人也可以轻松通关。

这 4 个档位的使用比较有讲究。个人是建议在标题画面处存一个，如果有隐藏人物之类的游戏可以在调出隐藏人物后再保存一个。这是因为 AES 版毕竟也是很老的游戏，在游戏中并不能直接返回标题画面。这个时候与其重新启动游戏，倒不如直接读档回标题画面了。

TIPS - 个人在使用的时候还是发现了少量BUG，例如《拳皇96》更改按键设置后会导致按键混乱，不知其他朋友是否也遇到了类似情况?

秘技大集合

NEOGEO 的不少游戏都拥有秘技，尤其是热门格斗游戏往往都有需要通过指令才能调出来的隐藏人物。由于时间久远，街机老鸟们想必也记不住这些秘技了，因此在本文的最后部分，就为大家一网打尽这些实用秘技！

拳皇95

●两大BOSS使用方法

在选人画面中，首先在询问“是否自由编辑队伍”时选择“YES”，之后按住 START 键不放，依次输入 8+B、6+C、4+A、2+D。成功之后就会看到草薙柴舟和 Ω 卢卡尔出现在选人画面中。

拳皇97

●隐藏人物使用方法

暴走八神庵：在选人画面中，按住 START 键不放，依次输入 464646+A+C。

暴走莉安娜：在选人画面中，按住 START 键不放，依次输入 828282+B+D。

暴走大蛇队：在调出暴走莉安娜后，在选人画面中，按住 START 键不放，依次输入 842682+B+C。

94 版草薙京：在选人画面中，按住 START 键不放，选择草薙京。

拳皇98

●隐藏人物使用方法

本作一共有 13 名隐藏人物可以使用，使用方法十分简单，只要按住 START 键选择以下角色，即可使用对应的隐藏版。这 13 名角色分别是：

草薙京、坂崎良、罗伯特、坂崎百合、特瑞、安迪、东丈、比利、不知火舞、七枷社、夏尔米、克里斯、卢卡尔。

拳皇2000

●隐藏援护使用方法

本作原本有一名隐藏角色库拉，不过在此版本中已可以直接使用，因此只剩下隐藏援护了。共有 8 位角色有隐藏援护，他们分别是：**雷蒙、坂崎良、藤堂香澄、陈国汉、蔡宝奇、草薙京、八神庵、库拉。**隐藏援护的使用方法如下：将以上角色选为援护角色，然后在选择援护角色的画面中，将光标移向另一位援护角色（以八神庵为例，就是将光标指向麦卓和薇丝），依次输入 84446662，另一位援护角色就会变为隐藏角色。

拳皇2002

●隐藏人物使用方法

Kusanagi：在选人画面中，将光标指向草薙京，依次输入 82642846，即可调出这名角色。

暴走大蛇队：在选人画面中，将光标指向七枷社或夏尔米或克里斯，按住 START 键不放，即可选择对应的暴走版。

卢卡尔：在选人画面中，将光标指向七枷社左边的巨大黑格子，即可使用卢卡尔。

拳皇2003

●隐藏人物使用方法

神乐千鹤：在选人画面中，依次输入 874123696321+A 或 B 或 C 或 D。

KUSANAGI：在选人画面中，依次输入 2147412369+A 或 B 或 C 或 D。

注意转到最后一个方向时要推住摇杆再按键，如果先回中再按键就会失败。

真侍魂 霸王丸地狱变

●黑子使用方法

在双人对战时可以通过以下指令调出黑子：824826+A，成功之后玩家所选择的角色会自动变为黑色，2P 输入指令时无需变换左右方向。

月华剑士

●晓武藏使用方法

在选人画面中，依次输入 C 6 次、B 3 次、C 4 次，画面两端就会多出一个箭头，将光标移过去即可使用晓武藏。注意全套指令要在输入第 1 次 C 之后的 3 秒内完成。

月华剑士2

●隐藏角色使用方法

枫（觉醒前）：在选人画面中将光标指向枫，于 4 秒内依次输入 C 键 9 次、B 键 1 次、C 键 4 次。

迷失人形：在选人画面中将光标指向一条明，于 4 秒内依次输入 C 键 8 次、B 键 9 次，然后等 1 秒钟再输入 C 键 1 次。

直卫虎彻：在选人画面中将光标指向直卫示源，于 4 秒内依次输入 C 键 5 次、B 键 10 次、C 键 2 次。

黄龙：在选人画面中将光标指向枫，于 4 秒内依次输入 C 键 10 次、B 键 5 次、C 键 4 次。

以上指令输入成功的话，再按键选人就会变为对应的隐藏角色了。

●剑质“极”使用方法

在选择剑质的画面中，依次在技剑质状态输入 C 键 6 次、在力剑质状态输入 B 键 3 次、在技剑质状态输入 C 键 4 次。成功的话就会出现极剑质。极剑质拥有力和技的全部特点，但防御力很低。

世界英雄完美版

●两大BOSS使用方法

在选人画面中，按住 B 键不放，依次输入 88224466+B+C，最后的 B+C 需要先放开 B 再同时按 B+C，成功的话画面会一闪，然后出现最终 BOSS：NEO-DIO。

在选人画面中，按住 C 键不放，依次输入 88224466+B+C，最后的 B+C 需要先放开 C 再同时按 B+C，成功的话画面会一闪，然后出现孙悟空。

●袖珍角色使用方法

在选人画面中，选定了自己的角色后马上按住 A+B+C+D 不放并快速输入 2 方向 7 次，成功之后玩家选择的角色就会变小。

风云默示录 超级组队战斗

●两大BOSS使用方法

在选人画面中，将光标指向马头（MEZU），依次输入 4864266668444+D。如果输入成功，此时光标应该停在牛头（GOZU）上，此时将光标指向牛头时将摇杆推上，可以选择邪头（Jyazu）；将光标指向影狮子王时将摇杆推上，可以选择真狮子王（King Leo）。

饿狼传说 狼之印记

●两大BOSS使用方法

格兰特：在选人画面中，将光标指向金东焕（DONG HWAN），按住 START 键不放，依次输入 882282，即可使用中 BOSS 格兰特。

凯因：在选人画面中，将光标指向金在勋（JAE HOOM），按住 START 键不放，依次输入 228828，即可使用最终 BOSS 凯因。

霸王忍法贴

●两大BOSS使用方法

在选人画面中，1P 将光标指向カムイ，依次输入 424842486268+C+D，成功之后画面上就会出现兰丸和信长。

TIPS－ 尽管官方一开始声称会推出迷你NEOGEO配套的大摇杆，就连示意图上也把手柄接口称为摇杆/手柄接口，但官方目前并没有确认摇杆的存在。



NS			
八道旅人		Square Enix	
オクトパストラベラ -		角色扮演	日文版
2018年7月13日	本地1人	无对应周边	
售价为7344日元			

游戏版本：1.02

文 水无月 美编 NINA

上期为大家介绍了8位主人公各自的主线流程攻略技巧，不知道大家是否都已经把全部角色通关了呢？不过即便通关了8位主人公各自的主线剧情也不代表旅途就此结束，游戏中还有近百个支线任务和一个强大无比的真·最终BOSS在等待着玩家的挑战。而本期的“研究中心”我们将会给大家提供这一部分的攻略心得。

全部支线任务一览

本作能够触发支线任务的NPC头上的对话标记是褐色的，右下小地图中也会有褐色标志提示，一目了然。全部支线任务包括各主角第一章结束后必然会触发的“旅をする少年”在内，总共有93个（“旅をする少年”算单独的支线任务），完成后可以获得各种各样的报酬，其中不少支线任务触发条件里都有着各角色主线章节的限制，不少能够获得强力装备报酬的支线任务都要求相应角色的主线通关。此外虽然绝大多数支线任务的流程并不复杂，但是由于本作并不像现在游戏流行的那样会给玩家标注各种提示与完成方法，因此自己摸索起来也还是有点难度的。下面按照各个地域来划分，为各位详细列出各支线任务的触发地点与完成方法。

注1：绝大多数支线任务的完成都需要玩家用到各个角色的专属场景技能，因此建议大家尽早收完全部角色。同时一部分支线任务完成方法不止一种，各位可以根据自己手上的角色阵容选择合适的方法。

注2：在城镇中的许多NPC身上都有很多看起来似乎不知道是什么用处的物品，其实这些都是各个支线任务会用到的，建议各位不要轻易卖掉已经偷到或收购到的这些不明用途的物品。



共通任务 旅をする少年

委托人	旅をする少年
触发场所	不定
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	1500金钱

完成方法

①给クリス一个HP回复のブドウ即可。

②本任务会在玩家所选角色第1章结束后固定触发，不会错过，同时也是触发真结局任务链的第一步。

©2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

フロストランド地方的支线任务

■罪なき囚人

委托人	疑われた男
触发场所	フレイムグレ-ス（大圣堂前）
触发条件	オフィ-リア篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、物防増强のナッツ

完成方法A

①前往フレイムグレ-ス，对武器店前的NPC“目击した女”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

②返回フレイムグレ-ス（大圣堂前）向左边建筑物内的“疑われた男”报告，完成任务。

完成方法B

①前往フレイムグレ-ス镇上，在酒场内找到NPC“酔いどれ兵士”，对其使用“盗む”获得物品“牢屋の键”。

②返回フレイムグレ-ス（大圣堂前）向左边建筑物内的“疑われた男”报告，完成任务。



■冻土に眠る巨人

委托人	研究热心な学者
触发场所	フレイムグレ-ス
触发条件	オフィ-リア篇第1章通关
任务报酬	4500金钱、灾いの枪

完成方法

①在场景中央的酒场中找到NPC“つぶやく老人”，利用“闻き出す”或“探る”得到相关情报。

②前往西フレイムグレ-ス雪道”，从右下进入“冰の洞窟”。

③在“冰の洞窟”右上最深处找到BOSS“ヨトゥン”，将之打倒，具体攻略方法请参看后文支线BOSS攻略部分。

④返回フレイムグレ-ス，和酒场中的“研究热心な学者”对话，完成任务。

■圣火骑士マイルズ（1）

委托人	マイルズ
触发场所	フレイムグレ-ス
触发条件	オフィ-リア篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、HP增强のナッツ

完成方法

①前往フレイムグレ-ス（大圣堂），对场景中央的NPC“元·圣火骑士”使用“闻き出す”或“探る”，得到情报。

②返回フレイムグレ-ス镇上，向武器店附近的マイルズ报告，完成任务。

■リアナとエリザ、その后

委托人	リアナ
触发场所	フレイムグレ-ス（大圣堂）
触发条件	オフィ-リア篇第4章通关&ハンイット篇第4章通关
任务报酬	11000金钱、大司教の杖

完成方法

①前往ウィスパ-ミル，和记录点左侧的NPCリアナ及“圣火骑士エリザ”对话。

②从西ウィスパ-ミル平原的左上角前往“净化の森”。

③在“净化の森”左上角找到NPC“残党リ-ダ-”，对其使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗取得胜利后，任务完成。

■暖かい发明の概要

委托人	工夫する发明家
触发场所	スティルスノウ
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	4800金钱、HP增强のナッツ、命中增强のナッツ

完成方法

①对左下角旅馆前的村人使用“盗む”或“买取る”获得物品“手顷な麻壳”。

②对右下屋子左侧的村人使用“盗む”或“买取る”获得物品“手顷な金属制容器”。

③对左上角的村人使用“盗む”或“买取る”获得物品“手顷な木炭”。

④向中央酒场内的“工夫する发明家”报告，完成任务。

■若者の旅立ち

委托人	悩める少女
触发场所	スティルスノウ
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	3300金钱、引寄せリボン

完成方法A

①对酒场内的NPC“ダメな父亲”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗获得胜利。

完成方法B

①前往クオリ-クレスト（矿山），在酒场内对NPC“酒场のオ-ナ-”使用“诱惑”或“导く”，使其入队

②返回スティルスノウ，向酒场前的悩める少女报告，完成任务。

■圣火骑士マイルズ（2）

委托人	マイルズ
触发场所	スティルスノウ
触发条件	完成“圣火骑士マイルズ（1）”
任务报酬	6600金钱、HP增强のナッツ（大）

完成方法

①对酒场右侧的マイルズ使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗取胜后任务完成。

■アリアナ、その后（1）

委托人	侍女アリアナ
触发场所	スティルスノウ
触发条件	プリムロゼ篇第4章通关&ハンイット篇第4章通关
任务报酬	-

TIPS 不少支线任务的剧情都相当有趣，甚至可以通过一些支线任务发现各主角主线流程中登场的不同NPC其实相互之间也有着各种人际关系，大家可以细细发掘。

完成方法

①对左侧道具店前的“侍女アリアナ”使用“诱惑”或“导く”,使其入队。

②前往スト-ンガ-ド（下街），和武器店右侧屋子中的ナタリア对话，完成任务。

■アリアナ、その后（2）

委托人	御者オラン
触发场所	スティルスノウ
触发条件	完成“アリアナ、その后（1）”
任务报酬	11000金钱、アダマンナイフ

完成方法

①对右下角建筑物内的NPC“御者オラン”使用“诱惑”或“导く”,使其入队。

②前往スト-ンガ-ド（下街），和武器店右侧屋子中的ナタリア对话，完成任务。

■世界のドラゴン

委托人	旅する作家
触发场所	ノ-スリ-チ
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	11000金钱、龙のスカ-フ

完成方法

①前往コブルストン，对酒场附近的NPC“おおらかな语り部”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

②前往スティルスノウ,对酒场附近的NPC“豪腕の佣兵”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

③オアウェル”对道具店右上的NPC“气さくな行商人”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

④返回ノ-スリ-チ，和旅馆右上的“旅する作家”对话，完成任务。

■名家の遗产

委托人	贵族バイロン
触发场所	ノ-スリ-チ
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	9000金钱、命中增强のナッツ（特大）

完成方法A

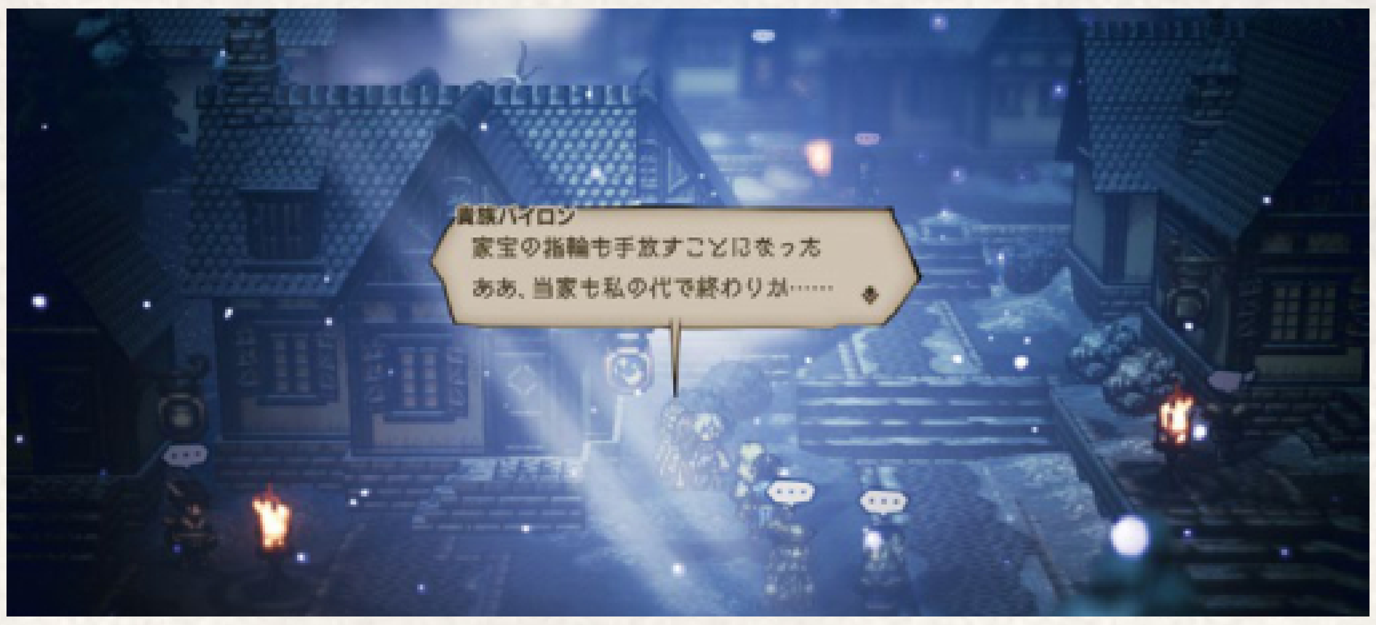
①前往グランポ-ト(露店街),从中央左侧的NPC“敏腕宝石商”处利用“盗む”或“买取る”获得物品“バイロンの指轮”。

②返回ノ-スリ-チ，向旅馆右侧的“贵族バイロン”报告，完成任务。

完成方法B

①前往シ·ワルキ，对场景中央下方的NPC“贵族史研究家”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

②返回ノ-スリ-チ，向旅馆右侧的“贵族バイロン”报告，完成任务。



■圣火骑士マイルズ（3）

委托人	マイルズ
触发场所	ノ-スリ-チ
触发条件	完成“圣火骑士マイルズ（2）”
任务报酬	11000金钱、圣火骑士の礼装、HP增强のナッツ（特大）

完成方法

①对左上角的废教会入口附近的NPC“こだわりのある商人”使用“盗む”或“买取る”，获得物品“形见の剑”。

②和左下角道具屋附近的マイルズ对话，完成任务。

■药师オ-ゲン、その后

委托人	药师オ-ゲン
触发场所	ノ-スリ-チ
触发条件	ア-フェン篇第4章通关
任务报酬	9000金钱、ダブルトマホ-ク

完成方法

①前往ヴィクタ-ホロウ,对道具店附近的NPC“花卖りの女性”使用“盗む”或“买取る”获得物品“オモヒデソウ”。

②前往ノ-スリ-チ(废教会前),和上方记录点附近的“药师オ-ゲン”对话，完成任务。



フラットランド地方的支线任务

■国王への献上品

委托人	腕のいい料理人
触发场所	アトラスダム
触发条件	サイラス篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、HP回复のブドウ（大）×2

完成方法

①对右上旅馆前的NPC“町人”使用“盗む”或“买取る”获得物品“特上の牛乳”。

②对左侧酒场中的NPC“酒场の客使用“盗む”或“买取る”获得物品“シンクガニ”。

③对中央下方广场的NPC“少年”使用“盗む”或“买取る”获得物品“大鸡の卵”。

④返回道具屋前和“腕のいい料理人”对话，完成任务。

TIPS ア-フェン篇第4章通关后可以通过“诱惑”或“导く”使药师オ-ゲン入队，他拥有回复我方全体9999HP的特殊技能，加势回数为7次，使其加入的话能减轻不少BOSS战的压力。

游技术 NOW PLAYING 研究中心

■黄金の理想乡

委托人	热心な读书家
触发场所	アトラスダム（王城前）
触发条件	サイラス篇第1章通关
任务报酬	9000金钱、引寄せのリボン

完成方法A

①前往西グランポ-ト海道，对左上角的NPC“卖れっ子作家”使用“诱惑”或“导く”使其入队。

②前往アトラスダム（王城前），去左下角图书馆内找“热心な读书家”报告完成任务。

完成方法B

①前往マルサリム，对右上台阶附近的NPC“博识な若者”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

②前往アトラスダム（王城前），去左下角图书馆内找“热心な读书家”报告完成任务。

■素晴らしき绘画

委托人	绘画好きの贵族
触发场所	アトラスダム（王城前）
触发条件	サイラス篇第1章通关
任务报酬	13000金钱

完成方法A

①前往东セントブリッジ川道，对中央桥梁附近的NPC“风景画家”使用“盗む”或“买取る”获得物品“最后の作品”。

②返回アトラスダム（王城），和入口左侧的“绘画好きの贵族”对话，完成任务。

完成方法B

①前往东セントブリッジ川道，对中央桥梁附近的NPC“风景画家”使用“诱惑”或“导く”使其加入。

②带其返回アトラスダム（王城），和入口左侧的“绘画好きの贵族”对话，完成任务。

■教师テラキア（1）

委托人	テラキア
触发场所	アトラスダム
触发条件	サイラス篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、SP增强のナッツ

完成方法

①对委托人左侧的NPC“目つきの悪い金贷し”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗取得胜利即可。

■父を搜す旅人クリス（1）

委托人	クリス
触发场所	ノ-ブルコ-ト
触发条件	完成“旅をする少年”
任务报酬	4500金钱

完成方法

①前往ノ-ブルコ-ト（东地区），找到场景左下的NPC“芸人希望の男”，对其使用“诱惑”或“导く”使其入队。

②返回ノ-ブルコ-ト镇上，和クリス对话完成任务。

③本任务为进入真结局的任务链之一。

■复誓代行の概要

委托人	里切られた男
触发场所	ノ-ブルコ-ト（东地区）
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	6500金钱、老兵の兜

完成方法

①前往アトラスダム，对中央酒场前的NPC“メダルを持つ醉った男”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗取胜。

②前往ゴ-ルドショア，对左下沙滩上的NPC“メダルを持つ乱暴な男”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗取胜。

③前往ダスクバロウ，对右上旅馆前的NPC“メダルを持つ怪しい商人”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗取胜。

④返回ノ-ブルコ-ト（东地区），向酒场前的“里切られた男”报告，完成任务。

■墓守の仕事

委托人	墓守の老人
触发场所	ノ-ブルコ-ト（东地区）
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	4500金钱、墓守の证

完成方法A

①前往西ノ-ブルコ-ト平原，对场景下侧的NPC“不器用な青年”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗取得胜利后完成任务。

完成方法B

②前往ノ-ブルコ-ト，对右下民家里侧的NPC“成し遂げた老人”使用“盗む”或“买取る”获得物品“老人でも扱える短弓”。

③返回ノ-ブルコ-ト（东地区），向左下墓地的“墓守の老人”报告，完成任务。

■教师テラキア（2）

委托人	テラキア
触发场所	ノ-ブルコ-ト（东地区）
触发条件	完成“教师テラキア（1）”
任务报酬	6600金钱、SP增强のナッツ（大）

完成方法

①对上侧屋子前的NPC“拾う男性”使用“盗む”或“买取る”获得道具“勉强道具”。

②再去向右下的“テラキア”报告，完成任务。



TIPS 圣火骑士エリザ和マルフ这两个NPC一个拥有提升我方全体全能力的技能“激励”，一个拥有降低敌方全体能力的技能“オールダウン”，同样值得“诱惑”或“导く”。这两人都需要完成相应的支线任务“リアナとエリザ、その后”和“商人アリー、その后”才可使其加入。

■ミックとマック、その后

委托人	学者バ-ラム和学者オルリック
触发场所	ノ-ブルコ-ト
触发条件	トレサ篇第4章通关&テリオン篇第4章通关
任务报酬	11000金钱、ミックマックの盾

完成方法

①去镇内中央下方的广场上，找到 NPC“レオン·バストラル?”，对其使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗胜利后完成任务。

■怯えた羊

委托人	のんきな羊饲い
触发场所	西ウィスパ-ミル平原
触发条件	オフィ-リア篇第4章通关
任务报酬	12000金钱、エレメントブ-スタ-

完成方法

①对场景中央下侧的 NPC“震える行商人”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

②从上方的记录点附近前往“净化の森”。

③在“净化の森”一路向右上前进，发现 BOSS

④击败 BOSS マ - ナガルム后，返回西ウィスパ - ミル平原，向记录点旁的“のんきな羊饲い”报告，完成任务。

■村の风车

委托人	たおやかな农民
触发场所	ウィスパ-ミル
触发条件	オフィ-リア篇第4章通关
任务报酬	22000金钱

完成方法A

①前往サンシェイド（酒场），对左下角的 NPC ブライアン使用“试合”或“けしかける”，一对一挑战获得胜利。

完成方法B

①前往アトラスダム，对左下角武器店前的 NPC ダン使用“诱惑”或“导く”，使其入队。

②返回ウィスパ - ミル，向右上角记录点附近的“たおやかな农民”报告后完成任务。

■教师テラキア（3）

委托人	テラキア
触发场所	ウィスパ-ミル
触发条件	完成“教师テラキア（2）”
任务报酬	11000金钱、教师の帽子、SP增强のナッツ（特大）



完成方法

①前往クリアブルック,对右下角记录点附近的 NPC バステト使用“诱惑”或“导く”，使其入队。

②带其来到ウィスパ - ミル，和道具店前的“テラキア”对话，完成任务。

コ-ストランド地方的支线任务

■しつこい男

委托人	マチルダ
触发场所	リプルタイド
触发条件	トレサ篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、会心增强のナッツ（大）

完成方法A

①和场景上方酒场前的 NPC“トニ -”通过“试合”或“けしかける”进行一对一战斗，胜利后完成任务。

完成方法B

①对场景右下方旅馆附近的 NPC“トニ - の母亲”使用“诱惑”或“导く”，使其入队。

②再找到酒场前的“トニ -”，和其对话后完成任务。

■冒险家ル·マン（1）

委托人	ル·マン
触发场所	リプルタイド
触发条件	トレサ篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、物攻增强のナッツ

完成方法

①找到场景左侧记录点附近的 NPC“古物商”，对其使用“盗む”或“买取る”获得物品“冒险家の装备”。

②向场景左上方的ル · マン报告，完成任务。

■メアリ-王女、その后

委托人	メアリ-王女
触发场所	リプルタイド
触发条件	サイラス篇第4章通关
任务报酬	9000金钱、绝对零度の杖

完成方法

①从北リプルタイド海道的右上方进入“波隐れの岩窟”。

②在“波隐れの岩窟”场景左下方找到 NPC パウル,对其使用“诱惑”或“导く”，使其入队

③返回リプルタイド，向场景左上方的メアリ - 王女报告后完成任务。

■取り残された男

委托人	元·船乘り
触发场所	ゴ-ルドショア
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	4500金钱、エレメントガ-ディアン

TIPS 回复BP的药物“BP回复のザクロ”系列在游戏中虽然无法购入，但是可以通过和城镇中的NPC进行“试合”或“けしかける”来反复获取，最高级的BP回复のザクロ（特大）可以找ヴィクターホロウ的モンドゥール或グランポート的露天的客来刷取，尽量多刷一些，能让最终BOSS战轻松很多。

完成方法

①前往ヴィクタ - ホロウ，在酒场前找到 NPC“记忆丧失の男”，对其使用“导く”或“诱惑”使其入队。

②返回ゴ - ルドショア，将之带到场景中央下方沙浜处找“元 · 船乗り”对话后完成任务。

■商人の道行き

委托人	商会の主人
触发场所	ゴ-ルドショア（贵族街）
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	11000金钱、回避増强のナッツ、速度増强のナッツ

完成方法A

①前往西ゴ - ルドショア海道，找到场景中央上方的 NPC“道にくわしい旅人”，对其使用“闻き出す”或“探る”获得情报。

②返回ゴ - ルドショア（贵族街），向商会の主人报告，完成任务。

完成方法B

①和场景左上的 NPC“贵族ドレビン”通过“试合”或“けしかける”进行一对一战斗，胜利后完成任务。

■凶暴な海兽

委托人	驱け出しの渔师
触发场所	ゴ-ルドショア（贵族街）
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	7000金钱、海兽の盾

完成方法

①先对委托人“驱け出しの渔师”使用“盗む”或“买取る”获得物品“海兽の卵”。

②来到西ゴ - ルドショア海道，从左上角前往“船食みの穴”。

③在“船食みの穴”的场景左上发生 BOSS 战，击败 BOSS“海兽”后完成任务。具体攻略请参看后文支线 BOSS 攻略部分。

■冒险家ル·マン（2）

委托人	ル·マン
触发场所	ゴ-ルドショア
触发条件	完成“冒险者ル·マン（1）”
任务报酬	6600金钱、物攻増强のナッツ（大）

完成方法

①前往リプルタイド，对场景右下的 NPC“ハリス”使用“诱惑”或“导く”，使其入队。

②返回ゴ - ルドショア向场景右侧的ル · マン报告，完成任务。



■父を捜す旅人クリス（2）

委托人	クリス
触发场所	月隐れの海道
触发条件	完成“父を捜す旅人クリス（1）”
任务报酬	9000金钱

完成方法

①前往グランポ - ト，找到场景左下的 NPC“行商人”，对其使用“盗む”或“买取る”获得物品“ラピスラズリ”。

②返回月隐れの海道，将“ラピスラズリ”交给クリス后完成任务。

③本任务为进入真结局的任务链之一。

■日记おじさんの探し物

委托人	日记おじさんイング
触发场所	グランポ-ト
触发条件	トレサ篇第4章通关
任务报酬	6500金钱、引寄せのリボン

完成方法

①前往ボルダ - フォ - ル，找到场景中央旅馆背后的 NPC“夸らしげな收集家”，对其使用“盗む”或“买取る”获得物品“日记に书きたくなる逸品”。

②前往ウェルスプリング，找到场景中央下方记录点左侧的 NPC“满足げな商人”，对其使用“盗む”或“买取る”获得物品“日记に书きたくなる绝品”。

③前往ダスクバロウ，找到场景右下的道具店旁的 NPC“ほくそ笑む住人”，对其使用“盗む”或“买取る”获得物品“日记に书きたくなる名品”。

④返回グランポ - ト（露店街），向场景左侧的“日记おじさんイング”报告，完成任务。

■异国の香り

委托人	カラゴサからきた女性
触发场所	グランポ-ト
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	11000金钱、全回复のジャム

完成方法A

①前往サンシェイド，找到场景左上的 NPC“恰幅のいい行商人”，对其使用“盗む”或“买取る”可获得物品“ヨツジクの花”。

②返回グランポ - ト（露店街），将其交给场景左下的“カラゴサから来た女性”，完成任务。

完成方法B

①对委托人“カラゴサから来た女性”使用“诱惑”或“导く”，让其入队。

②将她带到リプルタイド，之后和场景左上的 NPC“キャラバンの男性”对话，完成任务。

■冒险家ル·マン（3）

委托人	ル·マン
触发场所	グランポ-ト
触发条件	完成“冒险者ル·マン（2）”
任务报酬	11000金钱、冒险家の帽子、物攻増强のナッツ（特大）

完成方法

①找到场景右下，船只附近的 NPC“港の贼”，和其通过“试合”或“けしかける”进行一对一战斗，获得胜利。

TIPS 复活+HP回复9999的复活のオリーブ（特大）在最终战会起到非常巨大的作用，游戏中同样是无法购买的，可以通过和マルサリム的圣火骑士、ノースリーチ的町人与シ·ワルキ的贵族史研究科进行“试合”或“けしかける”来反复获取。

■コ-デリアとノ-ア、その后

委托人	コ-デリア
触发场所	グランポ-ト
触发条件	トレサ篇第4章通关、テリオン篇第4章通关
任务报酬	12000金钱、加护の纹章

完成方法

①前往西グランポ-ト海道，和场景右上的“山贼”通过“试合”或“けしかける”进行一对一战斗，获得胜利。

②返回グランポ-ト，向场景中央的コ-デリア报告，完成任务。



サンランド地方的支线任务

■酒场の用心棒

委托人	酒场の雇われ主人
触发场所	サンシェイド（酒场）
触发条件	プリムロゼ篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、物攻增强のナッツ

完成方法

①前往サンシェイド镇内，对酒场外站着的NPC“饮んだくれ用心棒”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗胜利后完成任务。

■最后の舞台

委托人	青の踊子
触发场所	サンシェイド
触发条件	プリムロゼ篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、风のアミュレット

完成方法A

①去找场景左上的NPC“スタアの踊子”，对其使用“盗む”或“买取る”，获得物品“スタアのドレス”。

②去场景右下屋子，向“青の踊子”报告后完成任务。

完成方法B

①对“青の踊子”使用“诱惑”或“导く”使其入队，去找场景右下的NPC“病弱な少女”，和其对话后完成任务。

■巡游少女リア（1）

委托人	巡游中の少女
触发场所	サンシェイド
触发条件	プリムロゼ篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、属攻增强のナッツ

完成方法

①对巡游少女身旁的NPC“しつこい恶汉”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗胜利后完成任务。

■商人アリ-、その后

委托人	商人アリ-
触发场所	サンシェイド
触发条件	トレサ篇第4章通关
任务报酬	9000金钱、贸易风の枪

完成方法

①前往マルサリム，对位于场景右下方的NPC“マルフ”使用“诱惑”或“导く”使其入队。

②返回サンシェイド，和场景中央的アリ-对话后完成任务。

■甘味の探求

委托人	大の甘党
触发场所	ウェルスプリング
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	4500金钱、美食家のお守り

完成方法

①前往スティルスノウ，找到场景右上的NPC“雪国の农家”，对其使用“盗む”或“买取る”，获得物品“ビ-トの实”。

②返回ウェルスプリング，向场景中央下方的NPC“大の甘党”回复任务即可。

■砂漠に潜む影

委托人	生真面目な兵士
触发场所	ウェルスプリング
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	8000金钱、超越弓·幻

完成方法

①前往北ウェルスプリング砂道，找到地图中央的NPC“怪我した侦察兵”，对其使用“闻き出す”或“探る”得到情报。

②从“北ウェルスプリング砂道”前往“流砂の洞窟”，在“流砂の洞窟”场景右上和NPC“あやしい男に”对话，发生BOSS战。

③击败BOSS“巨大ヘビ”后完成任务，具体攻略法请参看后文支线BOSS攻略部分。

■巡游少女リア（2）

委托人	リア
触发场所	ウェルスプリング
触发条件	完成“巡游少女リア（1）”
任务报酬	6600金钱、属攻增强のナッツ（大）

完成方法

①从场景左侧中央的 NPC“旅商人”处，通过“盗む”或“买取る”获得物品“严重な封书”。

②向地图中央下方的リア报告并完成任务。

■守卫队长ベイル、その后

委托人	ベイル队长
触发场所	ウェルスプリング
触发条件	オルベリク篇第4章通关&オフィ-リア篇第4章通关
任务报酬	9000金钱、队长のバッジ

完成方法

①前往ゴ - ルドショア（大圣堂），对场景中央的 NPC“ドノヴァン司教”使用“闻き出す”或“探る”得到情报。

②前往ウェルスプリング，向场景左边屋子中“ベイル队长”报告并完成任务。

■罪人の愿い

委托人	罪人ケヴィン
触发场所	マルサリム（王宫）
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	300金钱、全回复のジャム

完成方法

①前往グランポ - ト（露店街），之后对场景左下的 NPC“ララ”使用“闻き出す”或“探る”得到情报。

②前往マルサリム（王宫），向场景左下的“罪人ケヴィン”报告并完成任务。

■见たことのないもの

委托人	高龄の贵族
触发场所	マルサリム
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	11000金钱、引き寄せのリボン

完成方法A

①和场景中央的 NPC“剑士ユ - リ -”通过“试合”或“けしかける”一对一战斗并取得胜利，完成任务。

完成方法B

①前往グランポ - ト，对道具店前的 NPC“心跃らせる商人”使用“盗む”或“买取る”获得物品“异国の冒险谭”。

②返回“マルサリム”，和场景中央的“高龄の贵族”对话后完成任务。



■巡游少女リア（3）

委托人	リア
触发场所	マルサリム
触发条件	完成“巡游少女リア（2）”
任务报酬	11000金钱、王女のコ-ト、属攻增强のナッツ（特大）

完成方法

①前往マルサリム（王宫），对场景右上的 NPC“部族长”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

②返回マルサリム镇上，和场景中央上方的リア报告后完成任务。

■カリム王、その后

委托人	カリム王
触发场所	マルサリム（王宫）
触发条件	全キャラクタ-の第4章通关
任务报酬	30000金钱

完成方法

①前往エバ - ホルド（大剧场），对右边的 NPC“剧场支配人”使用“诱惑”或“导く”使其加入。

②返回マルサリム（王宫），向カリム王报告后完成任务。



クリフランド地方的支线任务

■盗贼の掟

委托人	手练の盗贼
触发场所	ボルダ-フォ-ル（下层）
触发条件	テリオン篇第1章通关
任务报酬	2400金钱、守备の纹章

完成方法A

①前往サンシェイド（酒场），对左上角的 NPC“影の薄い青年”使用“诱惑”或“导く”，使其入队。

②带其来到ボルダ - フォ - ル（下层），向左下角的“手练の盗贼”报告后完成任务。

完成方法B

①前往ヴィクタ - ホロウ，对左下角屋子前的 NPC“孤儿院の女性”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

②返回ボルダ - フォ - ル（下层），向左下角的“手练の盗贼”报告后完成任务。

■谋反の火种

委托人	真面目な卫兵
触发场所	ボルダ-フォ-ル
触发条件	テリオン篇第1章通关
任务报酬	2000金钱

完成方法A

①对右上角屋子内的NPC“聪明な贵族”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

②前往ボルダ-フォ-ル（下层），与右上角的NPC“贫民リ-ダ-”。

完成方法B

①前往ボルダ-フォ-ル（下层），对左下角的贫民使用“盗む”或“买取る”获得道具“反逆の斧”。

②对中央左侧的贫民使用“盗む”或“买取る”获得道具“反逆の枪”。

③对右上角的“贫民リ-ダ-”使用“盗む”或“买取る”获得道具“革命の剑”。

④返回ボルダ-フォ-ル，向“真面目な卫兵”报告，完成任务。

■卵を托された少女アメリ（1）

委托人	卵を探す少女
触发场所	ボルダ-フォ-ル
触发条件	テリオン篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、速度增强のナッツ

完成方法

①前往西クリアブルック川道，对中央左侧的NPC“农家の娘”使用“闻き出す”或“探る”，发现隐藏道具。

②获得隐藏道具后，返回ボルダ-フォ-ル，向记录点附近的“卵を探す少女”报告，完成任务。

■运命の人（1）

委托人	アルファス
触发场所	ボルダ-フォ-ル（屋敷前）
触发条件	テリオン篇第1章通关
任务报酬	5000金钱

完成方法

①对ボルダ-フォ-ル（屋敷前）的佣兵“アルファス”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗获得胜利。

②胜利后神秘女性リブラック出现，发生剧情，任务完成。



■ヒ-スコ-ト、その后

委托人	ヒ-スコ-ト
触发场所	ボルダ-フォ-ル（屋敷前）
触发条件	テリオン篇第4章通关
任务报酬	12000金钱、ヒ-スコ-トの短剑

完成方法

①前往ウィスパ-ミル”，对记录点附近的老人使用“诱惑”或“导く”，使其入队。

②带其返回ボルダ-フォ-ル（屋敷前）和ヒ-スコ-ト对话，完成任务。

■采掘作业者の悩み

委托人	采掘作业者
触发场所	クオリ-クレスト（矿山）
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	9000金钱、命中增强のナッツ、会心增强のナッツ

完成方法

①前往ゴ-ルドショア（贵族街），对左下角武器店前的NPC“石屋”使用“盗む”或“买取る”获得道具“オアウェル产の砥石”。

②返回クオリ-クレスト（矿山），向左上角的“采掘作业者”报告，完成任务。

■织物屋の转机

委托人	ゼンジ
触发场所	クオリ-クレスト
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	6500金钱、织物屋のお守り

完成方法A

①对委托人“ゼンジ”使用“盗む”或“买取る”获得道具“ゼンジの敷き物”。

②前往フレイムグレ-ス，和右下角屋子里的NPC“寒がりな住人”对话，完成任务。

完成方法B

①前往ノ-ブルコ-ト，对中央记录点附近的NPC“自作する旅人”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

②返回クオリ-クレスト，向下侧的ゼンジ报告，完成任务。

■卵を托された少女アメリ（2）

委托人	アメリ
触发场所	クオリ-クレスト
触发条件	完成“卵を托された少女アメリ（1）”
任务报酬	6600金钱、速度增强のナッツ（大）

完成方法

①前往クオリ-クレスト（矿山），对场景右上角的NPC“卵名人”使用“诱惑”或“导く”，使其入队。

②返回クオリ-クレスト镇上，向中央右侧记录点附近的アメリ报告，完成任务。

■レブロ-とオデット、その后

委托人	レブロ-男爵
触发场所	クオリ-クレスト
触发条件	プリムロゼ篇第4章通关&サイラス篇第4章通关
任务报酬	9000金钱、レブロ-の兜

完成方法

①对中央上侧屋子内的“学者オデット”使用“聞き出す”或“探る”，获得情报。

②返回ノ - ブルコ - ト（东地区），向右侧屋子里的“レブロ - 男爵”报告后完成任务。

■出来損ないの息子

委托人	后悔する母亲
触发场所	オアウェル
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	9000金钱、复活のオリ-ブ（特大）

完成方法

①前往マルサリム（王宫），对入口处左侧的 NPC“険しい表情の骑士”使用“诱惑”或“導く”，使其加入。

②前往オアウェル，向左下角道具屋前的“后悔する母亲”报告后，任务完成。

■崖っぷちの男の概要

委托人	崖っぷちの商人
触发场所	オアウェル
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	11000金钱、HP/SP回复のジャム

完成方法A

①对委托人“崖っぷちの商人”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗取得胜利。

完成方法B

①前往アトラスダム（王城前），来到右上的王立学园，对右侧的 NPC“情报通ミロ”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

②返回オアウェル，向左上角的“崖っぷちの商人报告，任务完场。

■卵を托された少女アメリ（3）

委托人	アメリ
触发场所	オアウェル
触发条件	完成“卵を托された少女アメリ（2）”
任务报酬	11000金钱、龙姫の衣、速度增强のナッツ（特大）

完成方法

①前往“龙咏みの神殿”，对右下角的“谜の神官”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗取得胜利。

②返回オアウェル，向右下入口处附近的アメリ报告，完成任务。



リバ-ランド地方的支线任务

■孙との再会

委托人	迷子のおじいさん
触发场所	南クリアブルック川道
触发条件	ア-フェン篇第1章通关
任务报酬	2000金钱

完成方法

①前往南クリアブルック川道，对场景中央的桥梁附近的 NPC“迷子のおじいさん”使用“诱惑”或“導く”，使其入队。

②返回クリアブルック，向道具店附近的“おじいさんを持つ孙”报告，完成任务。

■消えた鱼の概要

委托人	ニジザケの渔师
触发场所	クリアブルック
触发条件	ア-フェン篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、パワ-ベルト

完成方法A

①前往酒场，对 NPC“料理人マグ”使用“盗む”か“买い取る”，获得“小エビのソ - ス”。

②将“小エビのソ - ス”交给“ニジザケの渔师”即可。

完成方法B

①前往西クリアブルック川道，对场景中央附近的 NPC“鱼卖り”使用“试合”或“けしかける”，战胜其之后也能完成任务。

■拾われ子メリル（1）

委托人	メリル
触发场所	クリアブルック
触发条件	ア-フェン篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、属防增强のナッツ

完成方法

①前往クリアブルック”，找到酒场附近的 NPC“メリルの父亲”，对其使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

②去记录点附近，登上台阶后向メリル报告即可。

■药师ゼフ、その后（1）

委托人	ニナ
触发场所	クリアブルック
触发条件	アーフェン篇第4章通关&サイラス篇第4章通关
任务报酬	-

完成方法

①前往クリアブルック，对ゼフ使用“盗む”或“买取る”，获得“ゼフの手纸”。

②前往アトラスダム的国立图书馆，和 NPC“司书メルセデス”对话。

■药师ゼフ、その后（2）

委托人	ニナ
触发场所	クリアブルック
触发条件	完成“药师ゼフ、その后（1）”
任务报酬	11000金钱、形见の斧

完成方法

①对 NPC“司书メルセデス”使用“盗む”或“买取る”，获得“司书の手纸”。

②返回クリアブルック”，向道具屋附近的“药师ゼフ”报告，完成任务。

■心配性の男

委托人	心配性の男
触发场所	セントブリッジ
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	6600金钱、SP增强のナッツ、属防增强のナッツ

完成方法

①前往东セントブリッジ川道，对场景下册的 NPC“勤勉な学者”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

②返回セントブリッジ，找到“心配性の男”并和其对话，任务完成。

■巡礼者を狙う卑怯者

委托人	温厚な司祭
触发场所	セントブリッジ（大圣堂）
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	6600金钱、HP/SP回复のジャム

完成方法

①前往东セントブリッジ川道，对场景上方的 NPC“卑怯な男”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗胜利后完成任务。



■流れ着いた死体

委托人	川边の住人
触发场所	东セントブリッジ川道
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	5000金钱、爱妻家のお守り

完成方法A

①前往果ての河岸，对场景中央附近的 NPC“不审な男”使用“盗む”或“买取る”，可获得物品“フ - ゴの手帐”。

②返回东セントブリッジ川道，将“フ - ゴの手帐”交给场景中央的“川边の住人”。

完成方法B

①前往ヴィクタ - ホロウ，对道具店下方的 NPC“夫を持つ妻”使用“诱惑”或“导く”，使其入队。

②带其返回东セントブリッジ川道，和“川边の住人”对话即可完成任务。

■拾われ子メリル（2）

委托人	メリル
触发场所	セントブリッジ
触发条件	完成“拾われ子メリル（1）”
任务报酬	6600金钱、属防增强のナッツ（大）

完成方法

①前往セントブリッジ，对道具店附近的 NPC“堕ちた佣兵”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗取得胜利后任务完成。

■仲良し3人组、その后

委托人	エミ-ル
触发场所	セントブリッジ（上流）
触发条件	オフィ-リア篇第4章通关
任务报酬	友情のバッジ

完成方法

①前往セントブリッジ（上流），在途中对 NPC“ガキ大将”使用“盗む”或“买取る”可获得物品“川边の花”。

②来到セントブリッジ（上流），找到场景中央下方的 NPC“ネイト”，和其对话后任务完成。

■运命の人（2）

委托人	リブラック
触发场所	セントブリッジ
触发条件	完成“运命の人（1）”
任务报酬	10000金钱

完成方法

①对场景左下的 NPC 佣兵アルファス使用“闻き出す”或“探る”，获得情报“アルファスの诗”。

②前往セントブリッジ（上流），和场景右上（圣堂前）的女性 NPC“フロ - ラ”对话。

③剧情后リブラック出现，任务完成。

游技术 NOW PLAYING 研究中心

■贵族の隐し财产

委托人	热心な若者
触发场所	リバ-フォ-ド
触发条件	オフィ-リア篇第4章通关
任务报酬	15000金钱、全回复のジャム

完成方法A

①前往アトラスダム，对场景右下的 NPC“元 · 贵族の召使い”使用“盗む”或“买取る”，获得物品“ランド - ル家执事の手帐”。

②返回リバ - フォ - ド，向场景右下的“热心な若者”报告，完成任务。

完成方法B

①前往スト - ンガ - ド（上街），对场景中央记录点附近的 NPC“元 · 贵族の用心棒”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报

②返回リバ - フォ - ド，向场景右下的“热心な若者”报告，完成任务。

■梦见る贵族

委托人	使用人
触发场所	リバ-フォ-ド
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	11000金钱、会心增强のナッツ（特大）

完成方法A

①前往南オアウェル崖道，对场景中央山崖上的 NPC“谜の骑士”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗取得胜利后任务完成。

完成方法B

①前往アトラスダム（王城前），对场景左下角图书馆前的 NPC“お供志望の青年”使用“诱惑”或“导く”，使其入队。

②前往南オアウェル崖道，和场景中央山崖上的 NPC“谜の骑士”对话后，完成任务。

■ハロルド、その后

委托人	反势力兵レジ-
触发场所	リバ-フォ-ド
触发条件	オルベリク篇第4章通关
任务报酬	8000金钱、ハロルドの剑

完成方法

①前往ウェルスプリング，去酒场左侧屋子中，对 NPC“商人”使用“盗む”或“买取る”获得物品“家宝の首饰り”。注意要进入屋子必须使用“试合”或“けしかける”打倒门口的卫兵。

②返回リバ - フォ - ド，向中央广场左侧的“反势力兵レジ -”报告，完成任务。

■拾われ子メリル（3）

委托人	メリル
触发场所	リバ-フォ-ド
触发条件	完成“拾われ子メリル（2）”
任务报酬	11000金钱、名家の铠、属防增强のナッツ（特大）

完成方法

①对委托人メリル使用“诱惑”或“导く”，使其加入。

②带其来到地图中央记录点左侧的屋子中，和 NPC“病弱な妇人”对话后，任务完成。



ウッドランド地方的支线任务

■森の道案内

委托人	气立ての良い妻
触发场所	シ · ワルキ
触发条件	ハンイット篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、属攻增强のナッツ、会心增强のナッツ

完成方法

①对委托人“气立ての良い妻”使用“诱惑”或“导く”使其入队。

②前往ボルダ - フォ - ル，和场景中央的 NPC“努力家の夫”对话后可完成任务。

■成人の仪式

委托人	狩人见习い
触发场所	シ · ワルキ
触发条件	ハンイット篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、HP/SP回复のジャム

完成方法A

①前往北シ · ワルキ森道”，对场景右上方的 NPC“行商狩人”使用“盗む”或“买取る”获得物品“大牙猪の牙”。

②返回シ · ワルキ，向道具店附近的“狩人见习い”报告，完成任务。

完成方法B

①前往北シ · ワルキ森道，对场景左上方的 NPC“放浪の学者”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

②返回シ · ワルキ，向道具店附近的“狩人见习い”报告，完成任务。

■魔物使いの末裔アシラン（1）

委托人	アシラン
触发场所	シ · ワルキ
触发条件	ハンイット篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、回避增强のナッツ

完成方法

①对右下角酒场内的“传承を语る老人”使用“闻き出す”或“探る”，获得情报。

②向中央道具店前的アシラン报告。

■座长とアルファス、その后

委托人	旅芸人座长
触发场所	西シ·ワルキ森道
触发条件	全部角色第4章通关&完成“运命の人（2）”&完成“父を捜す旅人クリス（2）”
任务报酬	10000金钱

完成方法

①和座长对话发生剧情，BOSS 出现。

②打倒 BOSS“碧眼の虎”后，任务完成。具体攻略请参考后文支线 BOSS 攻略部分。

③本任务为进入真结局的任务链之一。

■赌けの下调べ

委托人	博徒
触发场所	ヴィクタ-ホロウ（斗技场）
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	4800金钱、HP全体回复のブドウ×3

完成方法

①对右侧武器店附近的 NPC“エスタダス”使用“闻き出す”或“探る”打听情报。

②对左下台阶附近的 NPC“モンドゥ - ル”使用“闻き出す”或“探る”打听情报。

③返回斗技场入口处，向“博徒”报告，完成任务。

■人さらい

委托人	物静かな父亲
触发场所	ヴィクタ-ホロウ
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	9000金钱、死を招く剑

完成方法

①前往“还らずの森”，一路来到场景左上方，发现 BOSS“人食い花”。

②打倒 BOSS，找到 NPC“エリ -”，对其使用“诱惑”或“导く”，使其入队。关于 BOSS 的具体攻略请参看后文支线 BOSS 攻略部分。

③返回ヴィクタ - ホロウ，向旅馆前的“物静かな父亲”报告，完成任务。



■剑斗士への憧れ

委托人	疲れ切った剑斗士
触发场所	ヴィクタ-ホロウ
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	4800金钱、HP/SP回复のジャム

完成方法A

①对委托人“疲れ切った剑斗士”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗胜利。

完成方法B

①对酒场左下附近的 NPC“少年の叔母”使用“闻き出す”或“探る”打听情报。

②向酒场前的 NPC“疲れ切った剑斗士”报告，完成任务。

■魔物使いの末裔アシラン（2）

委托人	アシラン
触发场所	ヴィクタ-ホロウ（斗技场）
触发条件	完成“魔物使いの末裔アシラン（1）”
任务报酬	6600金钱、回避増强のナッツ（大）

完成方法

①对上方斗技场入口附近的 NPC“魔物专门の剑斗士”使用“盗む”或“买取る”获得物品“魔剑『大蛇杀し』”。

②向アシラン报告后完成任务。

■アレ-ク、その后

委托人	用心棒アレ-ク
触发场所	ヴィクタ-ホロウ
触发条件	ハンイット篇第4章通关
任务报酬	9000金钱、古来弓·岚

完成方法

①直接对委托人“用心棒アレ - ク”使用“诱惑”或“导く”，使其入队。

②前往“还らずの森”，和场景右上角的 NPC“盗贼团の头”对话，发生 BOSS 战，击败 BOSS“盗贼团の头”后完成任务。

■遗迹荒らしの盗掘屋

委托人	お人好しの行商人
触发场所	ダスクバロウ
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	4000金钱、BP回复のザクロ（特大）

完成方法

①前往“朽ち果てた遗迹”，对中央台阶附近的 NPC“盗掘屋”使用“试合”或“けしかける”，一对一战斗取得胜利。

■名もなき兽

委托人	兽嫌いの母亲
触发场所	ダスクバロウ
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	7000金钱、兽のスカ-フ

完成方法A

①前往ボルダ - フォ - ル,对旅馆前的 NPC“兽使いの商人”使用“诱惑”或“导く”,使其入队。

②带其前往“ダスクバロウ”,向左下角的“兽嫌いの母亲”报告,完成任务。

完成方法B

①前往シ · ワルキ,对酒场左下角的 NPC“兽调查员”使用“闻き出す”或“探る”来打听情报。

②返回ダスクバロウ向“兽嫌いの母亲”报告,完成任务。

■魔物使いの末裔アシラン(3)

委托人	アシラン
触发场所	ダスクバロウ
触发条件	完成“魔物使いの末裔アシラン(2)”
任务报酬	11000金钱、魔物使いの帽子、回避增强のナッツ(特大)

完成方法

①对中央酒场左下方向的アシラン使用“诱惑”或“导く”,使其入队。

②带其前往“朽ち果てた遗迹”,和右上方向最深处的“操られる父亲”进行对话。



ハイランド地方的支线任务

■畑の肥やし

委托人	笑颜が眩しい农民
触发场所	コブルストン
触发条件	オルベリク篇第1章通关
任务报酬	1500金钱、SP回复のプラム(大)×3

完成方法

①找到地图左上角的 NPC“たくましい牛饲い”,使用“偷盗”或“收购”获得“牛のフン”,然后将之交给“笑颜が眩しい农民”。

■忘れ得ぬ想い

委托人	物忧げな青年
触发场所	コブルストン
触发条件	オルベリク篇第1章通关
任务报酬	9000金钱、命中增强のナッツ(大)

完成方法A

①前往“ノ - ブルコ - ト”,找到场景中央的 NPC“人当たりのよい骨董商”,对其使用“盗む”或“买取る”,获得物品“ロ - ラの手帐”。

②前往“コブルストン”,找到场景右上的“物忧げな青年”,将“ロ - ラの手帐”交给他后完成任务。

完成方法B

①对 NPC“物忧げな青年”使用“诱惑”或“导く”使其入队。

②前往“ノ - ブルコ - ト(东地区)”,靠近场景左下角的ロ - ラ墓地后完成任务。

■历史研究家ノエル(1)

委托人	ノエル
触发场所	コブルストン
触发条件	オルベリク篇第1章通关
任务报酬	4800金钱、物防增强のナッツ

完成方法

①对“ノエル”使用“诱惑”或者“导く”,使其入队。

②从“北コブルストン山道”前往“无垢の巢窟”,调查场景左下角的石碑。

■异国の言叶

委托人	制本职人
触发场所	スト-ンガ-ド(上街)
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	6500金钱、异国の装束

完成方法

①前往リプルタイド,找到场景左下的 NPC“异国の老婆”,对其使用“诱惑”或“导く”,使其入队

②返回“スト - ンガ - ド(上街)”,和场景左上屋子里的“制本职人”对话即可完成任务。

■ならず者

委托人	商店の老人
触发场所	スト-ンガ-ド(下街)
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	5000金钱、ガ-ディアンベルト

完成方法A

①找到场景右上角的 NPC“トビアス”,对其使用“试合”或“けしかける”一对一交手取得胜利即可完成任务。

完成方法B

①前往サンシェイド,找到场景左下角道具店前的 NPC“记忆丧失の娘”,对其使用“诱惑”或“导く”使其入队。

②返回スト - ンガ - ド(下街),找到场景左下的 NPC“ならず者”,和其对话即可完成任务。

■王家の秘密

委托人	历史好きな青年
触发场所	スト-ンガ-ド（上街）
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	5000金钱、王家の证

完成方法A

①前往スト - ンガ - ド下街，找到场景右下角的 NPC“どことなく高贵な青年”，对其使用“诱惑”或“导く”使其入队。

②返回スト - ンガ - ド上街，和场景中央的“历史好きな青年”对话后完成任务。

完成方法B

①从“西スト - ンガ - ド山道”前往“王家の墓”，找到场景最上方的 NPC“名もなき墓守”,对其使用“探る”或“闻き出す”获得“墓守の情报”。

②返回スト - ンガ - ド上街，和场景中央的“历史好きな青年”对话后完成任务。

■学者ラッセル、その后

委托人	学者ラッセル
触发场所	スト-ンガ-ド
触发条件	サイラス篇第4章通关
任务报酬	9000金钱、コンフェッションア-マ-

完成方法

①前往ボルダ - フォ - ル,找到场景中央的 NPC“クリフランドの知识人”,对其使用“闻き出す”或“探る”获得情报。

②前往スティルスノウ，找到场景右上的 NPC“フロストランドの知识人”，对其使用“闻き出す”或“探る”获得情报。

③前往ダスクバロウ，找到场景中央的 NPC“ウッドランドの知识人”，对其使用“闻き出す”或“探る”获得情报。

④返回スト - ンガ - ド，和场景右边的屋子中的ラッセル对话后完成任务。

■历史研究家ノエル（2）

委托人	ノエル
触发场所	スト-ンガ-ド（上街）
触发条件	完成“历史研究家ノエル（1）”
任务报酬	6600金钱、物防増强のナッツ

完成方法

①前往スト - ンガ - ド下街，找到场景中央下方的 NPC“风に舞う吟游诗人”，对其使用“闻き出す”或“探る”获得情报。

②返回スト - ンガ - ド上街，和场景中央的“ノエル”对话即可完成任务。

■役者たるもの

委托人	热心な役者
触发场所	エバ-ホルド
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	22000金钱

完成方法A

①前往グランポ - ト（露店街），找到场景中央左侧的 NPC“不气味な小物商”，使用“盗む”或“买取る”获得其身上的“ソクラスの剑”

②返回エバ - ホルド,找到场景右下的“热心な役者”和其对话后完成任务。

完成方法B

①前往アトラスダム（王城前）,找到场景右上的 NPC“美しい吟游诗人”，使用“闻き出す”或“探る”打听到相关情报。

②返回エバ - ホルド,找到场景右下的“热心な役者”和其对话后完成任务。

■舞台の主役

委托人	座长
触发场所	エバ-ホルド
触发条件	玩家所选角色第1章通关
任务报酬	15000金钱、全回复のジャム

完成方法

①对座长使用“试合”或“けしかける”，和其一对一交手胜利后，即可完成任务。

■历史研究家ノエル（3）

委托人	ノエル
触发场所	エバ-ホルド
触发条件历史研究家	完成“历史研究家ノエル（2）”
任务报酬	11000金钱、历史研究家の帽子、物防増强のナッツ（特大）

完成方法

①找到场景左下角旅馆前的 NPC“大道具系”，使用“盗む”或“买取る”获得其身上的道具“古いタペストリ -”。

②回到场景左上，和ノエル对话即可完成任务。

■旅の果て

委托人	-
触发场所	ホルンブルグ合战场迹
触发条件	完成“座长とアルファス、その后”，并前往ホルンブルグ合战场迹
任务报酬	100000金钱、シャットアウトリボン

完成方法

①到达ハイランド地方的“ホルンブルグ合战场迹”。

②来到ホルンブルグ合战场迹最深处，发现リブラック带着クリス进入了フィニスの门。

③进入フィニスの门，打倒迷宫中的 8 个黑暗 BOSS。

④在フィニスの门的最深处挑战隐藏 BOSS ガルデラ，胜利后任务完成。这部分请参看最后隐藏迷宫“フィニスの门”的攻略部分。



支线BOSS攻略

■盗贼团の头（推荐等级：Lv25以上）

名称	护盾值	弱点
盗贼团の头	5	短剑/斧/雷/光

攻略要点

并不是很强的BOSS，各种攻击伤害都很一般，惟一要注意的招式是带即死效果的“即死突き”，需要配备相应的饰品或药品。



■ヨトゥン（推荐等级：Lv25以上）

名称	护盾值	弱点
ヨトゥン	4→6	剑/斧/火/雷
スノ-エレメント	4	短剑/杖/火/光

攻略要点

本战最初只有BOSS巨人ヨトゥン，但是第一回合BOSS会召唤两只小怪スノ-エレメント，利用学者的火焰魔法优先破防并击倒小怪吧。随着BOSS的HP减少，会出现“空気が冷たくなり始めた…”的信息，下一回合BOSS会使用让我方全员HP变成1的大招“绝对零度”，因此出现信息后一定要在BOSS行动前将其破防。万一没能破防成功的话则第一时间回复即可。



■巨大ヘビ（推荐等级：Lv40以上）

名称	护盾值	弱点
巨大ヘビ	5	枪/斧/冰/光
ヘビつかい	5	剑/弓/杖/雷/风

攻略要点

本战要同时面对BOSS“巨大ヘビ”与人形敌人“ヘビつかい”，ヘビつかい会对“巨大ヘビ”进行强化，所以必须优先击倒人形敌人。“巨大ヘビ”拥有单体和全体的带睡眠效果的攻击，因此队伍必须有充足的应付睡眠状态的手段：比如装备饰品睡眠耐性スト-ン或是使用药师的“健全化”防御，同时带上ア-フェン以及治疗睡眠状态的药品等。打倒了“ヘビつかい”之后，“巨大ヘビ”会进入暴走状态，每回合行动变成3次同时追加随机5次攻击的“连续かみつき”等强力技能，推荐使用商人的“佣兵よび”或是舞娘奥义让神官提升防御的技能全体化，以应付BOSS的猛烈攻击。



■碧眼の虎（推荐等级：Lv45以上）

名称	护盾值	弱点
碧眼の虎	4	剑/短剑/杖/冰/风

攻略要点

这个BOSS的强度并不高，差不多仅仅是强化版小怪的水准，注意其单体物理攻击会附带毒属性，一旦中毒及时治疗即可。BOSS的回避率较高，但其血量仅有3万多，只需要破防一次即可一套带走。



■海兽（推荐等级：Lv35以上）

名称	护盾值	弱点
海兽	4	枪/弓/火/雷/风
ウミナキトゲ	4	短剑/杖/火/光
アカサビトゲ	3	剑/斧/雷/暗

攻略要点

BOSS 的物理攻击值得留意，包括全体攻击的“なぎ払い”和 5 下连续攻击的“触手连打”，伤害不俗，需要使用盗贼的“コウモリ”来削弱 BOSS 的物理攻击力，同时也要留意提升自身的物理防御力。

BOSS 在战斗中会召唤两种小怪ウミナキトゲ和アカサビトゲ，之后会封锁自身 3 个弱点，需要优先击破小怪才能解除。不过这两种小怪没有共通弱点，攻击时需要注意，BOSS 的“しめつける”会对我方附加气绝状态，注意通过装备饰品、健全化技能和治疗药品等进行回复。



■人食い花（推荐等级：Lv50以上）

名称	护盾值	弱点
人食い花	4→8→11	①斧/弓/风、②剑/光、③枪/短剑/杖/火
人食い猛菌	7	剑/枪/斧/风

攻略要点

这个 BOSS 的强度十分之高，可以说是几个支线任务 BOSS 中较难的一个，建议全员等级同样达到 50 以上之后再来挑战。除了 BOSS 本体之外还有两个小怪“人食い猛菌”，和 BOSS 有共同的枪弱点属性，建议优先击破。



开战之后 BOSS 会使用“人さらい”让我方一人脱离战斗，只有将 BOSS 成功破防后脱离战斗的同伴才会回归队伍，因此第一时间用其弱点属性的招式猛攻吧。

BOSS 的全体暗属性攻击也非常凶猛，建议使用舞娘奥义 + 神官技能提升全体的属性防御。

战斗中一旦出现“人食い花は不気味にうごめいている”的信息，就意味着下一回合 BOSS 会使用“人食い”这个强力杀招，这招会固定让我方一人无法战斗，只有在 BOSS 行动前将之破防才能阻止其出手。BOSS 的护盾值同样会随着每次从破防中恢复后增加，战斗拖得越久越不利，推荐获得了四个上级职业之后再来挑战。

■マ-ナガルム（推荐等级：Lv60以上）

名称	护盾值	弱点
マ-ナガルム	6→9	枪/斧/雷/暗
ナイトウルフ	5	剑/短剑/杖

攻略要点

这个 BOSS 的强度在四大上级职业的守护 BOSS 之上，推荐队伍平均 60 级左右并解锁了四大上级职业后再来挑战。BOSS 血量约 26 万，攻击技能绝大多数都是超强力的物理攻击，因此我们需要符文大师的“扩散のル - ン”技能 + 商人的“紧急回避”技能让全员获得回避物理攻击的效果（记得发动 BOOST 使回避次数增加），同时为了以防万一，建议使用“回复限界突破”将全队的有效 HP 提升至 4000 ～ 5000 会比较保险。

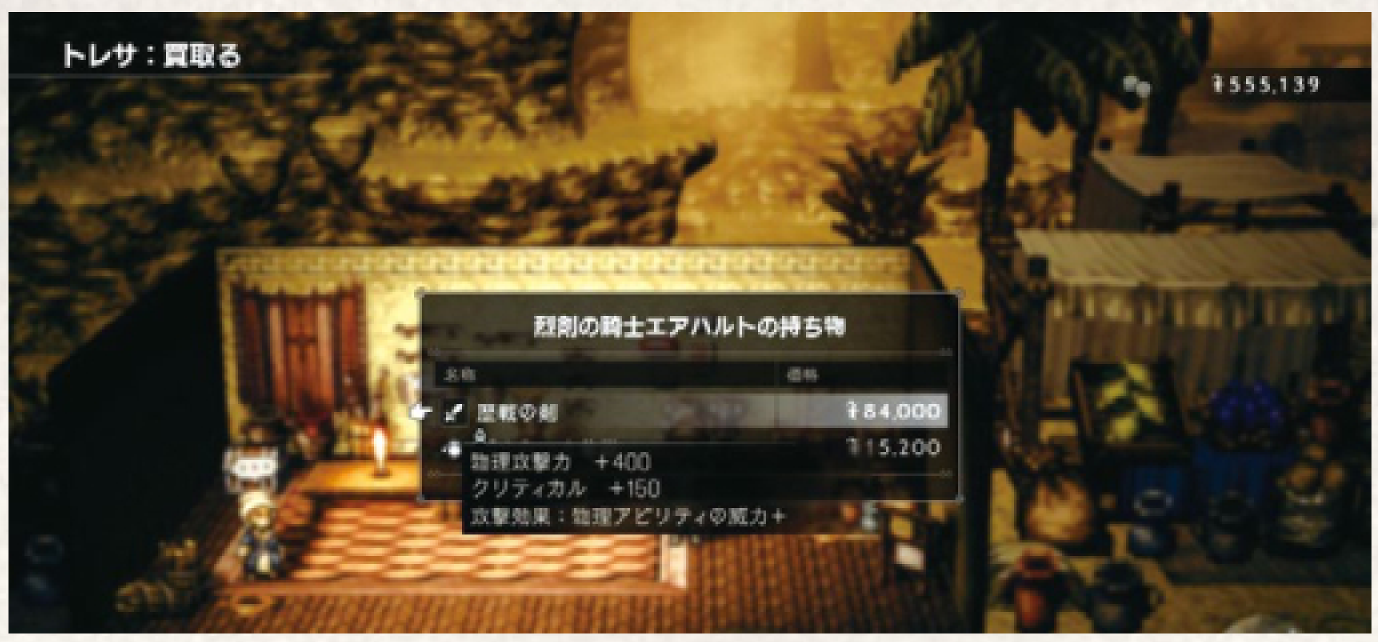
另外要注意 BOSS 使用“暗鸣り”这招后会打消我方身上的有利效果，”紧急回避“一旦被打消需要立刻补充，否则一旦让 BOSS 使出强力物理攻击会非常危险。

战斗中 BOSS 随着 HP 的减少，会召唤小怪ナイトウルフ出现，小怪在场时 BOSS 的部分弱点会处于封锁状态，而随着 HP 的进一步减少，BOSS 还会同时召唤 2 只甚至 3 只小怪，建议队伍中至少一人转职成武艺家，使用奥义“豪武匠ウィンヒルドの咆哮”来将小怪一网打尽。



历战系列装备的获得方法

历战系列装备可以说是本作的最强装备，在各角色主线通关后，为了挑战隐藏迷宫及更强大的 BOSS，推荐玩家们尽早收集。所有历战系列都有两种获取方式，一种是从固定的 NPC 处偷盗或购买，虽然简单但因为只有一件库存，买（或偷）了就没了，想要重复获得同一件历战装备的话，就只有去各地城镇找到特定的 10 星强度路人 NPC，通过“试合”或“けしかける”一对一将之击败后，会有极低概率（约 2%）掉落，由于“けしかける”会消耗ハンイット的魔物使用次数，用来刷历战武器是极不划算的。因此让オルベリク和其单挑就成为了惟一选择，想要刷历战武器的话，玩家需要尽量强化オルベリク的等级与装备，争取能在较短回合内将 NPC 击败，才能有比较高的效率。



全历战武器获取途径一览

名称	属性	获取途径1	获取途径2
历战の剑	物攻400、会心+150、物攻技能伤害增加	从ウェルスプリング的エアハルト处偷盗或购买（需通关オルベリク篇第4章）	ボルダ-フォ-ル的10星町人掉落
历战の枪	物攻390、会心+148	从リプルタイド的レオン处购买或偷盗（需完成支线任务“ミックとマックのその后”）	リプルタイド的10星老婆（日文里的老婆婆）掉落
历战の短剑	物攻380、命中+140、偶尔对目标附加命中下降的效果	从波隐れの岩窟的ヴァネッサ处购买或偷盗（需通关ア-フェン篇第4章，波隐れの岩窟位于北リプルタイド海道东北，入口处在岩石背后）	ボルダ-フォ-ル的10星卫兵队长掉落
历战の斧	物攻350、属攻250、雷与冰属性伤害增加	从ヴィクタ-ホロウ的剑斗士ネッド处购买或偷盗（需通关オルベリク篇第4章）	-
历战の弓	物攻384、偶尔对目标附加物防下降的效果	从シ·ワルキ的ザンタ-处购买或偷盗（需通关ハンイット篇第4章）	シ·ワルキ酒场中的10星NPC“传承を语る老人”掉落
历战の杖	物攻212、属攻399、偶尔会对目标附加行动速度下降的效果	从セントブリッジ（大圣堂）的バルトロ司教处购买或偷盗（需通关オフィ-リア篇第4章）	クリアブルック的10星老婆掉落
历战の盾	物防132、回避-88、回合结束时回复200HP和8SP	从マルサリム的グリ-ヴ处购买或偷盗（需通关オルベリク篇第4章）	フレイムグレ-ス的10星NPC“つぶやく老人”掉落

支线迷宫及推荐取得的物品

除了各角色主线剧情中必经的迷宫之外，游戏的大地图上还有大量与剧情无关的迷宫，其中也有不少优质的道具装备，不过这些道具绝大部分都在上锁的紫色宝箱里，以下就为大家列举一下各个支线迷宫中值得入手的物品（记得队伍里要带上テリオン开宝箱）。





地域	迷宫名	危险度	位置	推荐获得的物品
フロストランド地方	巨王の灵廟	Lv35	西スティルスノウ雪道	睡眠耐性スト-ン、ジェイルブレイカ-（需要打倒BOSS）
	冰龙の口	Lv45	南ノ-スリ-チ雪道	アダマン帽、禁断の短剑（需要打倒BOSS）
フラットランド地方	虚无の玉座	Lv25	西ノ-ブルコ-ト平原	银の斧、ム-ンブレイド（需要打倒BOSS）
	净化の森	Lv58	西ウィスパ-ミル平原	禁断の短剑
コ-ストランド地方	腐王の入り江	Lv50	西グランポ-ト海道	沉默耐性スト-ン、ラ-ジサファイアロッド、进化弓·鹰（需要打倒BOSS）
	波隐れの岩窟	Lv45	北リプルタイド海道	ジャスティスブレイカ-
ハイランド地方	无垢の巢窟	Lv15	北コブルストン山道	命中增强のナッツ
	王家の墓	Lv45	西スト-ンガ-ド山道	スピ-ドヘルム
	エバ-ホルド地下坑道迹	Lv55	西エバ-ホルド山道	知惠比べの杖、黑暗耐性スト-ン、デススラッシャ-
サンランド地方	砂笛の洞窟	Lv20	东サンシェイド砂道	ヘヴィボウ
	流砂の洞窟	Lv40	北ウェルスプリング砂道	インフェルノアクス
	マルサリム地下墓地	Lv50	东マルサリム砂道	大蛇の短剑、恐怖耐性スト-ン
リバ-ランド地方	双子泷	Lv20	南クリアブルック川道	理力の杖
	果ての河岸	Lv30	东セントブリッジ川道	混乱耐性スト-ン
クリフランド地方	乌葬の洞窟	Lv20	南ボルダ-フォ-ル崖道	魔力の斧
	朽ちた采掘所	Lv30	南クオリ-クレスト崖道	气绝耐性スト-ン、暴力の剑（需要打倒BOSS）
	龙咏みの神殿	Lv50	南オアウェル崖道	弓圣の大弓、クリスタルヘルム、气绝耐性スト-ン
ウッドランド地方	兽道	Lv15	西シ·ワルキ森道	ウォ-ランス
	朽ち果てた遗迹	Lv45	东ダスクバロウ森道	ヒュプノクラウン、即死耐性スト-ン
	还らずの森	Lv48	ヴィクタ-ホロウ	エレメントグレイヴ、即死耐性スト-ン、静寂のバンダナ

隐藏迷宫“フェニスの门”攻略

フェニスの门的进入方法

在上期 UCG447 的攻略中，我们已经为大家介绍了隐藏迷宫フェニスの门的进入条件，完成全部 8 位主人公的主线剧情，并且完成支线任务“父を捜す旅人クリス（1）”、“父を捜す旅人クリス（2）”、“运命の人（1）”和“运命の人（2）”后，即可触发新的隐藏支线任务“座长とアルファス · その后”，完成此支线后可开启全新场景“ホルンブルグ合战场迹”（位置在エバ - ホルド右下），在大地图上通过快速移动来到ホルンブルグ合战场迹并触发最后的隐藏支线任务“旅の果て”，一路来到ホルンブルグ合战场迹的最深处，触发リブラック带着クリス进入フェニスの门的剧情，之后玩家就可以正式进入フェニスの门了。



进入フェニスの门后的注意点

①进入フェニスの门后有一个旗帜的摆饰，给玩家提供更换队伍成员的功能，玩家可以利用其调整队伍，派出最合适的人员参加后面的战斗。

②进入フェニスの门后便无法再离开，同时整个迷宫中无法记录，玩家需要在进入之前留好存档。

③迷宫左右的台阶上总有个 8 个黑色光球，调查后便可和 8 个小 BOSS 进行战斗，这 8 个小 BOSS 均为之前各主角主线流程中遇到的 BOSS 的强化版，但是除了 HP 增加，弱点属性有少许调整之外，其攻击方式和技能基本没有任何变化，用之前主线流程中的经验进行战斗即可，这里就不再赘述具体攻略方法了。

④击败 8 个小 BOSS 后，上方大门打开，之后玩家就可以进入フィニスの门的最深处，挑战本作最后也是最强的 BOSS “ガルデラ”，这场战斗是一场全队 8 人分成两队一起上阵的总决战。由于整个迷宫中无法存档，万一玩家在最后的 BOSS 战中灭团，那么还需要重新再打一遍 8 个小 BOSS，可谓是非常硬核的设计……因此为了避免无谓地浪费时间，玩家们需要将全队锻炼到足够的强度，做好绝对充足的准备后，再尝试挑战フェニスの门。

挑战最终BOSS的事前准备

等级

等级是判断队伍强度的基本标准之一，想要充分增加战斗容错度的话，全队至少平均 Lv60 以上，以能够达到 Lv70 为佳，不够的话就去冰龙の口等高等级地图努力练级吧，个人的基本练级心得还是商人装备大蛇の短剑提升行动速度，开场后开 BOOST 使用 BP 分流给魔术师加 2BP，之后魔术师直接砸 MAX 级特大魔法争取一回合搞定，算是比较效率的练级法，刷到猫人全家桶算赚到，至于跳舞凹 EXP 或 JP 等其实倒也没必要特意去强求了。

职业与技能



等级和 JP 基本是相辅相成的，等级上去了 JP 肯定也不会低，有了充足的 JP，就要考虑各角色的职业技能搭配了，首先挑战最终 BOSS 前，解锁四大上级职业是基本要求，解锁四大上级职业的隐藏 BOSS 战技巧请参看上期 UCG447 的攻略。

被动技能的选择

四大上级职业解锁完毕后，玩家需要注意这些被动技能可以说是最终 BOSS 战必备，具体如下：

技能	对应职业	需求职业	解说
回复限界突破	神官	全员（必须）	挑战最终BOSS的必备技能，务必人手装备一个，由于最终BOSS战我方会频繁地遭受2500以上伤害的强力攻击，因此利用回复限界突破来提升有效血量可以大幅度增加战斗的容错性，全队算上回复限界突破的有效血量在4500~5000以上会比较安全。
BPイ-タ-	星咏人	伤害输出者	消耗BP发动BOOST时的伤害加成增加，和ダメ-ジ限界突破一样是彻底挖掘攻击手伤害输出潜力的技能。
ダメ-ジ限界突破	剑士	伤害输出者（必须）	没什么好说的了，担任伤害输出的角色必备技能。
永续フィジカルアップ	武艺家	物理伤害输出者或物防较低角色	永久性附加提升物理攻击和物理防御的有利效果，可以省下使用辅助技能的行动次数，玩家可以根据队伍角色状况来配备。
永续エレメントアップ	符文大师	魔法伤害输出者或属防较低角色	永久性附加提升属性攻击和属性防御的有利效果，可以省下使用辅助技能的行动次数，玩家可以根据队伍角色状况来配备。
ラストアクト	猎人	辅助/治疗者	25%概率额外增加一次行动，虽然不稳定但只要发动一次，对于辅助/治疗者来说往往能起到奇效。
状态异常回避アップ	药师	辅助/治疗者	由于最终BOSS会频繁使用异常状态攻击，因此辅助/回复者可以根据装备情况来选择配备。

关于主动技能和职业搭配

主动技能和职业的搭配种类很多，不过游戏玩到这个阶段，想必大家也基本熟悉各大职业的奥义加特定技能的实用搭配了。这里只和大家提一下大致思路：最终 BOSS 战中比较重要的是舞娘的奥义“舞踏姫シルティ - ジの囁き”，需要配合药师的“健全化”来给全队附加抗异常攻击的有利状态。利用神官的奥义“圣火神エルフリックの导き”和魔术师的 3 连魔法配合，用来针对 BOSS 的属性弱点削盾破防是非常重要的。两个物理职业剑士和武艺家的奥义“雷剑将ブランドの刚击”和“豪武匠ウィンヒルドの咆哮”是两大核心的物理输出技能，其中“豪武匠ウィンヒルドの咆哮”由于拥有 6 属性攻击 + 全体目标效果，在清理小怪时也是相当有用的，因此队伍中必须有一名武艺家。而玩家还需要灵活使用药师的奥义“灵药公ド - タ - の恩惠”的物品全体化效果（尤其是加 BP 的药）。此外顺便一提，商人トレサ基本可以算是转职成符文大师这个职业的最适人选，以实现“扩散のル - ン”+“ひと休み / 紧急回避”这种强力辅助技能组合。

装备和道具

等级、职业和技能调整完毕后，最后就是装备了，玩家可以对照上期 UCG447 期提供的各人 4 章通关后的可获得的强力装备逐一收集，尤其是历战装备最好收齐一整套，有耐性的玩家可以去找各种 10 星 NPC 刷第二套，除此还需要大量的复活药、BP 回复药等药品。努力地去完成各地支线任务并探索支线迷宫吧。

ガルデラ战攻略



最终 BOSS ガルデラ共有两个形态，我方 8 人分成两队，1 队迎战第一形态，2 队迎战第二形态，因此玩家在队伍编制上需要花费一点心思，两队都需要的共通职业是神官、药师和剑士，第一阶段对于小怪有着同一回合内击杀的要求，因此建议将魔术师职业放在 1 队，而第二阶段 BOSS 拥有超强的物理攻击且我方也需要强力的破防和输出，因此转职成符文大师的トレサ和武艺家建议放在 2 队。

第一形态

名称	护盾值	弱点
眼球	8→12	短剑/斧/杖/雷/光
怒る亡者	3→4→4	①光、②火/冰/雷/风/光
叫ぶ亡者	5→4→6	①剑/短剑/冰/风、②火/冰/雷/风/光
叹く亡者	5→4→6	①枪/短剑/弓、②火/冰/雷/风/光

攻略要点

第一形态我方的目标是其眼球，眼球的血量高达 50 万之多，且会召唤小怪“亡者”并使自身处于无敌状态，“亡者”共有 3 种，HP 均为 5 万，只有击倒“亡者”后才能解除其无敌状态，因此第一阶段掌握胜机就能处理好 BOSS 召唤的小怪。最初 BOSS 会召唤 1 只“怒る亡者”，将之击倒 2 回合后会召唤“叫ぶ亡者”、“叹く亡者”，如果这两者不同时击破的话，那么击倒其中一只后的下一回合 BOSS 又会将一只亡者复活，这样循环会导致我方完全无法对眼球输出伤害，所以一定要在一回合内同时击破这两只亡者。“怒る亡者”拥有强力的物理攻击及物理反射，“叫ぶ亡者”会使用各种异常状态攻击，在场时建议给全员附加“健全化”，这两个小怪护盾值相同，可以同步破防，再用强力全体攻击一举秒杀之。

眼球的 HP 降低至一定程度时，会同时将这 3 只“亡者”召唤出来，同样需要在一回合内将 3 只亡者全部击杀，否则会导致其无限复活。这批小怪的弱点和护盾值相比之前又有变化，同时虽然三只“亡者”均有 5 个弱点，但其中 4 个会处于封锁状态，这里的战斗规则是亡者每受到一次攻击，其未被封锁的弱点属性就会向右移动一位，为了让 3 只亡者变成相同弱点以方便同时击杀，必须先用单体攻击逐步调整各个亡者的弱点，对“叫ぶ亡者”使用 3 次单体攻击、对“叹く亡者”使用一次单体攻击后，可以将 3 只亡者的弱点都变成“火”此时再用火焰魔法一举将其破防，之后速度击杀。这段战斗压力会非常大，一旦状况吃紧不要吝惜使用各种高级药品。消灭亡者后全力输出 BOSS，一段时间后 BOSS 又会召唤 3 只亡者，重复之前的战法即可。

眼球的 HP 处于低血量时会再次召唤 3 只“亡者”，不过和之前有所不同的是此时即使亡者在场也是可以对眼球造成伤害的。只不过要注意，此时的亡者被召唤出来之后，我方会有 3 名队员头上出现不同颜色的死亡宣告倒计时，而 3 只亡者的身边同样会出现对应颜色的斗气，若死亡宣告倒计时为 0 时未能击破对应数字颜色斗气的亡者，那么该队友就会死亡，因此需要优先单独攻击较小数字颜色的亡者。

随着眼球 HP 的进一步降低，眼球会吸收召唤的亡者并强化自身，行动次数会增加到 1 回合 3 次，其全体攻击“落雷”的伤害也会逐步上升，此时需要火力全开速度击杀 BOSS，否则战斗时间越久我方会愈加不利。另外要注意这时 BOSS 还会使用新技能“魔眼”，这招会把我方一人变成石化状态，要注意被石化的角色若 HP 归 0 会永久脱离战斗，此时需要及时使用“ヘンル - ダ药”来解除。

第二形态

名称	护盾值	弱点
黑咒帝ガルデラ（本体）	99→9	枪/剑弓/冰/光
リブラック	6	剑/短/火/光
黒き兜	6	剑/枪/弓
咒眼の大剑	6	冰/雷/风

攻略要点

击破眼球后，最终 BOSS 真身“黑咒帝ガルデラ”出现，不过除了本体之外，还有リブラック、黒き兜、咒眼の大剑这 3 个小 BOSS 需要玩家解决，否则和第一阶段一样，BOSS 本体是不会受到任何伤害的。不过由于 3 个小 BOSS 在 HP 低于一半时会大幅度强化，因此不能采用平均削减 HP 血量的方式战斗，而应该集中火力各个击破。

由于 BOSS 拥有大量强力的物理攻击，因此转职成符文大师的トレサ建议放在 2 队参加战斗，“扩散のル - ン”+“紧急回避”可以在本战大放异彩，而符文大师本身的属性追击也能对 BOSS 造成不俗的伤害。药师则使用奥义 +BP 回复药或“全回复のジャム”给全队提供支持。

第二阶段几个小 BOSS 的建议击杀顺序是黒き兜→リブラック→咒眼の大剑，针对黒き兜的弓弱点，使用猎人的どしゃぶり矢快速削减其护盾值，破防后尽快输出伤害，尽早击杀可以大幅度减轻队伍在属性攻击方面的压力。

击倒黒き兜后全力输出リブラック，咒眼の大剑的物理攻击依靠“扩散のル - ン”+“紧急回避”可以基本无视，因此现在可以尽情使用全体攻击进行输出了。武艺家的奥义“豪武匠ウィンヒルドの咆哮”可以大显神通，先后击破リブラック和咒眼の大剑应该不是太困难的事情。当然，如果玩家的队伍锻炼得足够强大，有充分自信的话也可以无视各小 BOSS 的强化，一开场就猛灌 BP 回复药，火力全开使用全体技能猛攻即可。

三个小 BOSS 都被打倒后，玩家队伍可以对 BOSS 本体造成伤害了，此时BOSS本体的技能也会发生变化，拥有各种威力超群的攻击技能，一次性对全队平均造成 4000 左右的伤害可以说是家常便饭，因此必须利用回复限界突破始终保持全队有效血量在 4500 以上（5000 以上为佳），同时保持扩散のル - ン+紧急回避效果不中断，使用符文属性追击和武艺家的奥义全力攻击，基本上破防 2～3 次后即可将之击倒，在这之后就可以观看感人的真结局了。



真结局通关后的特典

击破最终 BOSS ガルデラ并观看真结局后，玩家可以获得 100000 金钱和能够使遇敌率为 0 的饰品シャットアウトリボン，同时游戏标题的 LOGO 上出现了一顶王冠，可以看做是玩家击破最终 BOSS 的荣耀证明。



NS	PS4	XOne

胡闹厨房 2	Team17 Digital	
Overcooked! 2	动作	中文版
2018 年 8 月 7 日 本地 1~4 人，在线 1~4 人	无对应周边	
售价为 PS4/XOne：24.99 美元、NS：19.99 美元		

※Steam版发售日为2018年8月8日
游戏版本：1.01
通过时间：10小时

编辑非常荐 EDITOR CHOICE

被玩家们戏称为“分手厨房”的《胡闹厨房》终于推出了它的续作，由于网络联机功能的加入，这一次可以帮你实现“异地恋分手”啦！如果你想找一款聚会神作，那么这款集合作、对抗、吵架、友尽于一身的游戏将能让整个聚会的氛围足够高涨。而如果你自认为厨艺不错，憧憬着成为一名伟大的厨师，这款作品更是能告诉你成为一名伟大的厨师需要掌握的知识和技能。不信？那就阅读下文来看看吧。

注：下文按键说明以NS版为主。

文 余烬 美编 NINA

成为一名伟大的厨师需要掌握哪些知识和技能？

厨房外的知识

什么是《胡闹厨房》？

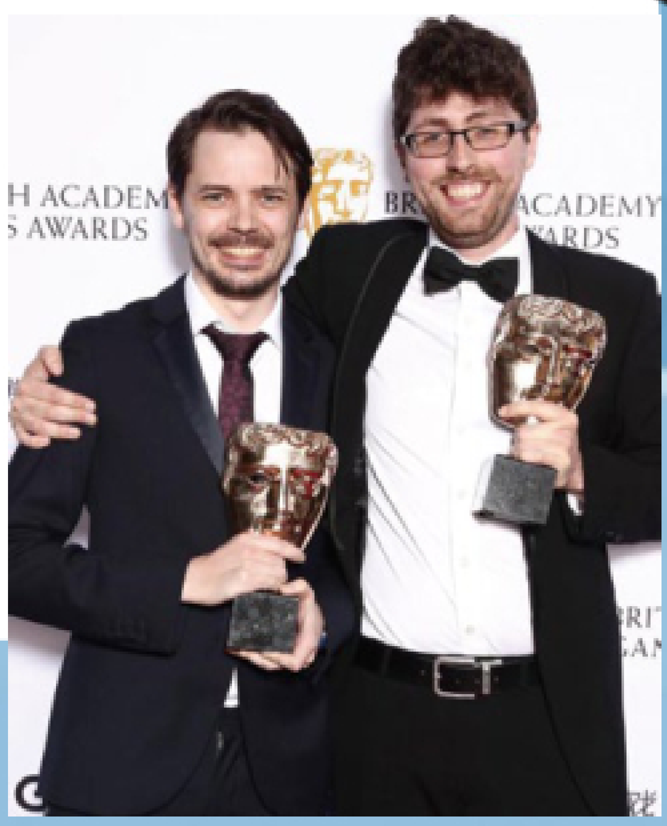
《胡闹厨房》，又名《煮糊了》、《分手厨房》、《友尽厨房》，是一款能让你恢复单身并变得孤独的神奇游戏（误）。游戏最大的特色便是在多人模式下需要玩家间的紧密合作，每名玩家扮演的厨师在厨房中的行动会对整个游戏的进程和关卡的完成情况产生影响，因此对于合作的要求非常之高。如果你的合作者是一位不那么熟练的玩家，由于他 / 她在厨房中各种笨拙的行为导致所做的料理直接“煮糊了”，那么你就可以理解本作被戏称为《分手厨房》和《友尽厨房》的原因了。

这个系列的开发商是 Ghost Town Games，两名创始人 Phil Duncan 和 Oli DeVine 在 2015 年成立了这个公司，在此之前，两人曾在开发了“《过山车大亨》系列”的 Frontier 旗下工作。《胡闹厨房》正是 Ghost Town Games 所开发的第一款游戏。

在《胡闹厨房》的开发前中期，两人的开发环境非常糟糕，他们甚至没有正式的办公环境。创始人 Duncan 在后来还透露，在游戏发布之前，他们的存款只剩下 13 英镑。努力和付出在《胡闹厨房》发售后得到了回报，这款作品不仅仅在 NS 上取得了 50 万套的销量，在 Steam 上的销量更是突破了 100 万套。

获得了成功后的 Ghost Town Games 并没有停止向前的脚步，在搬到了一个正式的办公室后，他们和发行商 Team 17 共同开始进行《胡闹厨房 2》的开发。而《胡闹厨房 2》最大的进化——网络联机功能的加入，正是 Team 17 的功劳。

直到现在为止，这个小小的英国开发商也只有 4 人，而《胡闹厨房 2》的发售又会给他们带来怎样的惊喜与改变呢？



▶两名创始人获得了BAFTA大奖。

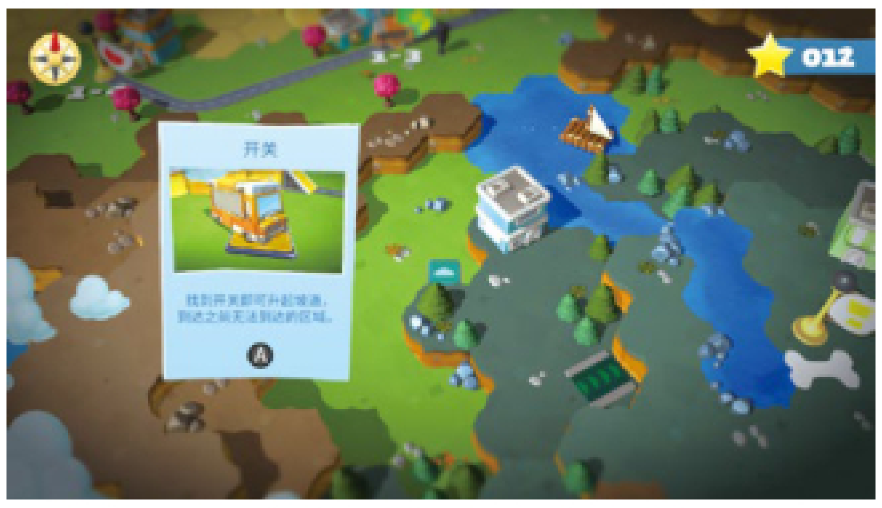
故事模式如何推进？

在完成了游戏一开始的教程关卡后，玩家们可以开着这辆神奇的餐车在世界地图中自由地移动。来到对应关卡的旗帜下并按下 A 键即可进入关卡。每当通过一个关卡（需要至少 1 星评价），则会解锁下一个关卡。而在通过了一个世界中的所有关卡后，与王座中的国王进行

©Team17 Software Ltd.

对话则可以解锁下一个世界，游戏中共有 6 个世界。另外游戏中还存在着不少名为“凯文”的隐藏关卡，隐藏关卡中会加入不少新的菜谱，初次进入时难免手忙脚乱。

进入每个关卡时的读取画面会直观地显示出该关卡获得三颗星星各自所需要的分数，在画面右上角还会显示出当前关卡取得的最高分。分数的获得不仅与解锁隐藏关卡息息相关，全关卡三星更是一名伟大厨师的起点！



另外，故事模式也可以多人合作游玩。如果觉得某一关单人游玩过于困难的话，可以考虑多人合作。（可能将变得更难）

◀不少地区的到达需要按下开关升起入口的坡道。

隐藏关卡怎么解锁？

游戏中一共有 8 个隐藏关卡，在指定关卡中达成分数要求或连击要求则可解锁对应的隐藏关卡中。所谓连击，即按照画面左上侧出现的菜谱顺序依次上菜，成功连击后能获得额外的分数奖励，这些额外的分数会随着连击的增加而提高倍率，游戏中最高出现“小费 x4”，即超过 4 连击后无法通过小费倍率来判断当前连击数。另外，单人游玩时解锁隐藏关卡所需的分数和连击数与多人游玩时可能并不相同。通过以下表格可明确各隐藏关卡的解锁条件。

隐藏关卡	解锁关卡	单人游玩要求	多人游玩要求
凯文1	1-3	连击数等于或超过2	连击数等于或超过2
凯文2	2-2	连击数等于或超过3	连击数等于或超过5
凯文3	2-4	分数大等于或超过600	分数等于或超过1000
凯文4	3-1	分数等于或超过450	分数等于或超过1100
凯文5	4-3	连击数等于或超过4	连击数等于或超过5
凯文6	4-5	分数等于或超过400	分数等于或超过500
凯文7	5-5	连击数等于或超过5	连击数等于或超过8
凯文8	6-4	连击数等于或超过5	连击数等于或超过7

如何与他人合作游玩（并友尽）

在前一作本地多人游玩的基础上，本作终于支持了网络多人联机（异地恋分手成为可能）。通过主菜单中“街机模式”和“对战模式”中的“在线公开”可与随机玩家进行匹配游玩。“街机模式”是传统的合作模式，而“对战模式”则是两两对抗料理的模式（只有两名玩家时则是每人操控两名厨师）。

如果你想和你的好友直接联机游玩，首先得在主菜单页面中按下 X 键，选择其中的“创建好友游戏”或者“搜索好友游戏”来创建在线战局或者加入好友的在线战局。待右下角的战局列表显示了好友的头像和名字后，即可通过“在线私人”进行合作或对战。



如果你是想本地多人联机，则需要先让各手柄与主机相匹配，成功匹配后会在主菜单页面右下角的战局列表中显示成员的信息。之后通过“沙发”这一选项即可本地多人游玩。

另外，在好友已经加入战局的情况下，可以选择“选择厨师”来让每名玩家更改自己所操控厨师的形象。



◀完成新的关卡可解锁新厨师。

厨房内的技能

切菜

想成为一名伟大的厨师，会切菜是最基本的功夫。在本作中，在将取得的食材进行进一步的烹调前，需要先进行切菜。切菜当然是要用到菜刀和菜板，这些必备的工具在厨房中有很多。将食材拿取后瞄准菜板和菜刀所在的方格处并按下 A 键放置，之后按下 X 键即可开始自动切菜，菜切完的剩余时间会以计量条的形式显示在菜品上方。注意，并不是所有食材都能拿过来切的，比如汉堡包的面包以及海苔等无需切割即可直接使用。至于是哪些食材能够切割，稍微有点生活常识的厨师其实都能意识到，当然在游戏中直接尝试也是一个简单快捷的方法。

当两名以上的厨师同时切同一个食材时，能够加快切菜的速度（这也是生活常识?），不过需要各厨师站在切菜格子的不同方位来切才行。另外，自动切菜的时候不要进行其他的操作，否则会打断切菜的进行。



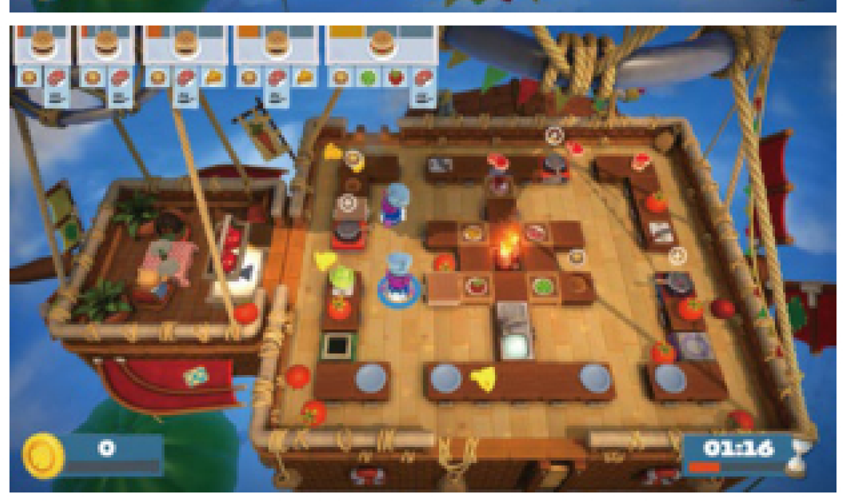
精准投掷

对于一名新手厨师来说，切菜可以说是很容易就能掌握的技能，而投掷就颇具难度了。在靠近食材箱并按下 A 键拿起食材后，按下 X 键则可将食材朝着角色面向的方向进行投掷。而按住 X 键再配合方向键或摇杆则可更细致地调节投掷的方向。将食材投掷后如果没有其他厨师接取，则可能会掉在地上。小声给大家说，食材掉在地上了其实并没有什么关系，再捡起来直接放菜板开切后便可以继续料理了（真的没有关系吗）。

对于一名伟大的厨师而言，需要学会使用直接将料理投到目标位置的精准投掷（成为伟大厨师的前提是先成为篮球投手）。比如通过投掷直接将食材投到菜板上，以便于其他厨师直接进行切菜。或者是来个空中接力，通过投掷将食材直接投到另一名厨师手中，这些都是一名伟大厨师应该掌握的基本技巧！



另外，虽然食材掉在了地上没有关系，但如果是将食材投掷向深渊或者垃圾桶中，食材是会直接消失的。因此，在熟练掌握这一技巧之前，新手厨师还是要谨慎使用。（节约是一种美德）



◀把食材全部丢在地上是没有问题的！（说好的节约是美德呢）

TIPS | 在世界地图中驾驶时按下B键同样可以让餐车冲刺前行。

烹调

运用出（quan）神（cheng）入（zi）化（dong）的刀工将食材处理好后，大部分食材会需要通过烹调进行下一步的料理。游戏中的烹调方式非常之多，蒸煮炸煎等应有尽有。至于各食材需要进行哪种烹调方式，则是根据食谱来决定。不过如果料理经验足够丰富的话，手上的食材一般如何烹调都能心中有数。另外，游戏左上角的菜谱中，会以图标的形式将对应食材的烹调方式进行标注。根据图标的样式即可判断使用哪种烹调工具。

将处理好的食材放入烹调工具中后，工具会自动对食材进行烹调（伟大的厨师不需要亲自动手）。通过对应工具下方的计量条可判断完成时间，在自动烹调期间可以去进行其他的工作。当自动烹调完成后，计量条位置会出现绿色的勾（√）进行提示，注意此时要尽快将烹调好的食材拿出或者将整个烹调工具从火炉上移开，否则绿色的勾（√）会变为红色的感叹号（!），如果此时还没有进行相关操作，则会将食材直接“煮糊了”!

在本作中，“煮糊了”是一件非常严重的事情，其不仅仅会让食材直接报废还会让烹饪工具直接毁掉，并且还会燃起大火。如果没有及时灭火，火势会沿着桌子迅速蔓延，将整个厨房笼罩在火海之中!凡是被大火烧到的其他厨具，都没有办法顺利使用，需要将火焰熄灭或者是将厨具远离火焰后才能恢复。因此，想要成为伟大的厨师，“煮糊了”是一定要避免的!

▼快煮糊了!



混合

不少后期以及隐藏关卡中，会在切菜和烹调之间多出一个新的步骤——混合。在制作煎饼、蛋糕、蒸菜时，需要先将原材料切碎，然后根据菜谱要求将切好的原材料和鸡蛋或面粉放入搅拌机中进行混合。待混合完成之后再拿到烹调工具上进行下一步的煎或蒸，等待一段时间后即可完成这道料理。

对于搅拌机这种需要放入多种材料的工具，每当放入新的材料都会使得完成计量条缩短。利用该特性，可以选择一次性放入两种材料更高效地进行混合，或者是选择每种材料间隔性地放入让混合的过程更安全。和其他烹调工具有所不同的是，当搅拌机的计量条涨满但一直没有将其中的食材拿出时，搅拌机并不会起火而是会短路。虽然不会大火蔓延，但短路后的搅拌机将不能再次使用。

▼蒸菜便需要使用到混合。



灭火

你以为伟大的厨师只需要精进自己的厨艺就可以了？太天真了!在因“煮糊了”而使火焰蔓延时，临危不乱并冷静地使用灭火器灭火是任何一名伟大的厨师都能够做到的（你不仅要成为篮球投手还得成为消防员）。

本作中的厨房除了有各种食材或者厨具外，玩家还有可能在角落发现灭火器这种灭火时的必需品。当厨房中的火灾发生时，快速拿起灭火器，按下 X 键则能喷出泡沫并灭火。使用灭火器灭火并不是一蹴而就的，需要连续喷射一段时间，待火焰的计量条降低为零之后才算是成功灭火。注意不要放过任何一处的火焰，否则星星之火会再次燎原。

某些特定厨房的地面上会凭空冒出火焰，这种地面的火焰虽然不会蔓延也不会烧毁厨具，但会阻碍角色的前行以及食材的投掷。如果地面上火焰太多，还是可以考虑使用灭火器进行灭火，或者绕开。



上菜

一名伟大的厨师不仅仅需要进行料理，还需要将料理摆在盘中并放进出菜口。这最后的步骤可不简单，它与每一个关卡分数的获得息息相关。每个关卡中客人需要的料理会显示在画面左上方，对应料理的菜谱和烹饪方法也会进行显示。在每道料理图标上的计量表归零前将需要的料理放入盘中并通过出菜口送过去，才能成功获得关卡分数。而没有在规定时间内将料理送出则会扣除关卡分数，扣除太多甚至会出现负分。

对于伟大的厨师来说，他们不仅仅能够在规定时间内完成并送出料理，还能够根据画面左上方料理出现的顺序从左到右依次送出，这能使他们获得更多的关卡奖励分数（小费）。

需要注意的是，烹调后的食材是不能直接用手拿起的（靠近后按 A 键会连菜带厨具一起拿起）。正确的步骤是先将盘子或者是那种无需料理的外包装类食材（比如汉堡包的面包）拿在手上，再靠近烹调好的料理并按下 A 键拿起。注意，一旦料理放入盘中或者和其他食材混合在一起，是没有办法再次将它们分开的。不过伟大的厨师并不会犯这种食材放置或食材搭配的错误，对吧?



TIPS | 在厨房中按下Y键并配合摇杆或方向键能发送表情。

洗盘子

你问一名做菜的厨师为什么还要去洗盘子？有这种想法就注定了你没法成为伟大！试想，一名厨艺高超的大师级厨师，还会主动去做洗盘子这种杂活，这不就是一种伟大吗！（我只想做一名普通的厨师）

为什么在料理期间还要不停洗盘子？那当然是因为咱们厨房太穷，盘子不够！在成功完成料理并顺利上菜后，等待一段时间会在厨房的某个位置突然出现脏盘子（别问为什么会凭空出现）。将这些脏盘子拿起并放到水池中，按下 X 键即可对脏盘子进行清洗。洗盘子和切菜一样，动作进行期间不能够进行其他操作。待清洗一段时间后干净的盘子会出现在水池旁边。

由于所有的料理都需要盘子装上才能送出，因此如果没有及时洗盘子的话就会出现料理做出来了送不出去的情况。因此在多名玩家共同游玩时，可以考虑由一名玩家专门负责洗盘子。

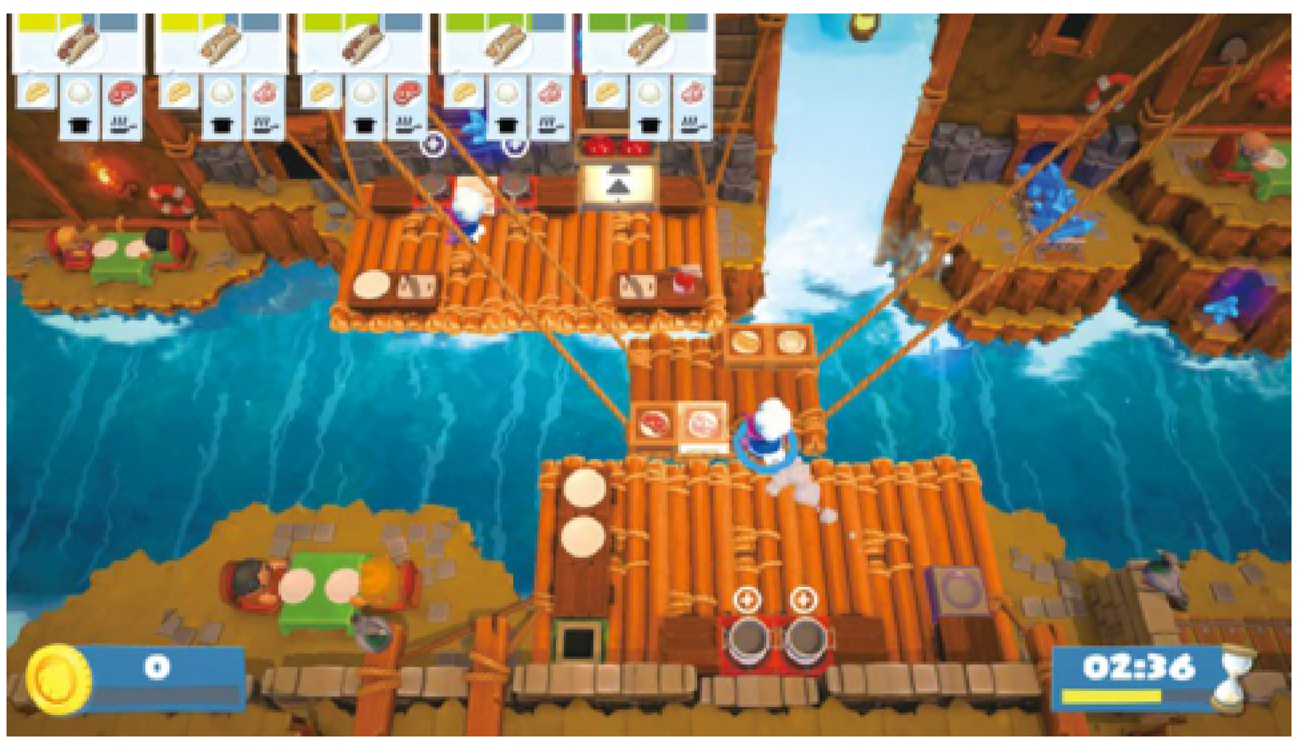


▲大师级厨师亲自为您洗盘子。

冲刺

伟大的厨师需要的不仅仅是精湛的厨艺，还需要迅捷的身姿，这样才能更快地进行料理或者躲过厨房中的各种陷阱。厨房中还有陷阱？是的，非一般的厨师在非一般的厨房中进行工作。本作的厨房类型非常之多，位于空中的“自助餐气球”、漂浮在水面上的“吞咽激流”、拥有各种传送门和魔法的“法师厨房”等等，各种神奇的厨房考验着大师们的厨艺（和我们的耐心）。正因为厨房环境的多样，因此对于大师级厨师来说不仅仅需要会做菜，还得明白厨房中那些机关的原理或者陷阱的位置，并通过冲刺来躲避陷阱和提高作业效率。

按下 B 键角色会朝着他面向的方向进行短距离的冲刺，连续按下 B 键可使角色多次冲刺从而达到快速前进的效果。冲刺并不会带来任何负面效果，即便是盘子中装着汤也不会因为冲刺而将汤洒出（对于大师级厨师来说这都是基本操作）。因此在场地足够宽敞时，多次在料理期间进行冲刺能提高不少效率。一个很重要的技巧，冲刺可以越过一些不太宽的沟壑或者悬崖，在某些特定厨房场景中非常实用。如果不幸落进万丈深渊或者沼泽中，角色会在 5 秒后重生在初始位置。



▲通过冲刺快速到达目的地。

可能有些新手厨师会吐槽，这些厨房所在的场景如此危险，怎么可能会有顾客来呢？作为一名立志成为大师级厨师的新人，怎么能够质疑我们的顾客上帝呢！请记住，只要你是大师级的厨师，那么上帝就将无处不在！



▲别冲得太快，小心厨房中来往的汽车（厨房中有汽车很奇怪吗）。

伟大厨师的奖杯 / 成就列表

名称	杯种/点数	获得条件
Master Chef	白金	解锁其他所有奖杯
The Unbread	金/100	完成主线故事剧情
The Secret Ingredient	金/90	在所有隐藏关卡中获得3星评价
A Grand Dining Experience	金/90	配送1000道菜
Sous Chef	金/100	第4世界的所有关卡获得3星评价
Head Chef	金/100	第5世界的所有关卡获得3星评价
Executive Chef	金/100	第6世界的所有关卡获得3星评价
The Spice of Life	银/30	配送游戏中的每一种菜品
Clockwork Kitchen	银/30	通过任一个关卡并按照菜谱顺序进行配送
Hot Pot Shot	银/30	让100个食材投掷进锅中
Battered!	银/30	在对战模式赢得10场比赛
Kitchen Porter	银/30	第1世界的所有关卡获得3星评价
Commis Chef	银/30	第2世界的所有关卡获得3星评价
Chef de Partie	银/30	第3世界的所有关卡获得3星评价
Too Many Cooks	银/30	解锁所有的厨师
If You Can't Stand the Heat	铜/15	扑灭厨房中的火灾
And Suet Begins	铜/15	通过教程关卡
Dinner Party Posse	铜/15	完成15局组队游戏
It's A Cook-Off!	铜/15	完成15局对战模式
Toss Lightly	铜/15	投掷500个物品
I Ain't No Butterfingers	铜/15	接住250个物品
Bangers And Trash	铜/15	将99个物品丢进垃圾桶
Dishwasher	铜/15	清洗300个盘子
It's Bean Emotional	铜/15	使用所有的表情
Jelly-Porter	铜/15	穿越传送门75次
Get To The Chopper	铜/15	切碎800个物品
Switch It Up	铜/15	触发世界地图上所有的开关

TIPS | 菜谱上方计量表中的一小格代表1分钟。

更新履历

2018 年 7 月 27 日

■ 1.5.1 版本

1.Ex Pass 中追加了“下载任务·第 4 弹（即最终弹）”、“下载稀有异刃·第 2 弹”、“周的寄存物品 2”。

2. 修正了挑战模式中一些任务的难度设计和错误。

3. 花可生产的配件中追加技能 RAM“异刃封锁抵抗 I～V”。

4. 增加了全新异刃和难度设定。

5. 游戏系统设置中追加了“切换特别 BGM”，可以将和稀有冠名敌人战斗时的 BGM 自动切换为《异度神剑》初代中和稀有冠名敌人战斗的 BGM，使用这一功能需要让通过季票获得的异刃“修尔克”和“菲奥伦”加入队伍。

6. 在挑战之地中和利用诺彭水晶和大仙人仆从处交换的物品种类增加。

注：只有购买季票后才能从 Ex Pass 中领取相关更新项目。



游戏进行时 GAME UPDATE

NS

异度神剑 2	Nintendo	
异度神剑 2	角色扮演	中文版
2017 年 12 月 1 日	本地 1 人	无对应周边
售价 8618 日元		

全新稀有异刃

从 Ex Pass 中领取“下载稀有异刃·第 2 弹”中的“烟花少女”后，前往阿伐利缇亚的树荫休息处，从等候着的 NPC 刺拉拉那里领取“传神的核心水晶”，之后可以调谐出新异刃“火花”（CV 高森奈津美，画师为あっと），属性为火，武器为弹击球，插槽数量为 3，场景技能有激辣料理、农学和忍耐力。

全新难度设定



从 Ex Pass 中领取“周的寄存物品 2”后，游戏难度设置中增加最高的“极”难度与玩家可以自由设定各难度参数的“定制”难度，在“定制”难度中玩家可以自由设定包括敌人的攻击力、攻击频率、最大 HP、减益效果有效时间、HP 回复量、连锁攻击伤害倍率等多项参数。

追加任务最终弹及完成方法

满载增幅器的沉船

触发条件 第 3 话以后

场所 英维迪亚·首都冯斯麦姆·克莱维战舰整备场

流程

①和克莱维战舰整备场的保列拉对话，触发任务。

②前往英维迪亚·托里琪亚后街，和希索索对话。

③将 1 个白银气瓶、1 个阿弥陀轴和 2 个蚂蚱弹簧交给希索索，可制作一个增幅气瓶，同时任务完成。之后可以用相同配方在希索索处继续制作增幅气瓶，而使用增幅气瓶在古拉的拉斯卡姆离岛的打捞点使用，可以获得大量的增幅器。



深受欢迎的糕点师

触发条件 第 8 话以后，需要韦驮天和雄黄在队伍中，并完成雄黄的异刃任务“爱好才是最好的老师”

场所 英维迪亚·首都冯斯麦姆·克莱维战舰整备场

流程

①完成“爱好才是最好的老师后”，带着雄黄和韦驮天一起拜访商店，触发任务。

②完成佣兵团任务“特别调配任务 1”，需要韦驮天信赖等级 Lv1。

③返回英维迪亚·冯斯麦姆的商业区，向洁妮报告。

④完成佣兵团任务“特别调配任务 2”，需要韦驮天信赖等级 Lv3 及忍耐力 Lv3。

③返回英维迪亚·冯斯麦姆的商业区，向洁妮报告。完成任务，之后佣兵团会追加提升信赖度更多的任务。



巨匠的饰品

触发条件 第 7 章之后

场所 洛修利亚·索普拉克旧商店街

流程

①与洛修利亚·索普拉克旧商店街的巴哈宁对话，触发任务。需要先从西南侧的气流裂口（风属性之力 Lv3、跳跃 Lv3）跳到上层，再往左跳下一层，可在对面的屋顶上看到目标 NPC。

②前往洛修利亚下层，打倒怪物里珀比克枝角鹿兽，获得枝角鹿兽的角。

③返回王都特奥斯奥莱，将枝角鹿兽的角交给巴哈宁，不过此时他的位置发生了变化，需要从东南侧的气流裂口跳上，再通过梯子上的气流裂口跳上更高一层的高台后才能找到他，之后他会帮玩家制作各种饰品。



©Nintendo / MONOLITHSOFT

斯佩比亚温泉旅行

触发条件 最终章之后、需要凛音、石榴和重音在队伍中。

场所 阿伐利缇亚·格尔特蒙特飞行甲板

流程

①和阿伐利缇亚·格尔特蒙特飞行甲板的嘎拉嘎拉对话，支付100G抽奖。

②前往斯佩比亚帝都阿尔巴玛格·贾尔卡马洛旅店，从三楼前往附近的温泉，发生剧情，需要凛音的牵绊技能（喜欢女孩 Lv3）

③前往斯佩比亚的地热工厂大厅，和阿米尔对话，之后触发3个子任务“搜寻吉西西”、“搜寻奥莱克”、“搜寻萨拉夫”。

④完成3个子任务后再次和阿米尔对话，返回贾尔卡马洛旅店和附近的菲莉妮对话，，便可前往斯佩比亚·诺彭开拓者的秘密浴场，队伍中需要绑定凛音、石榴、重音、水分、星织、梅勒芙、迦具土和宇迦，会发生剧情（需要幸运女孩 Lv1），任务完成。

■子任务1：搜寻吉西西

从帝都阿尔巴玛格的夏麦姆山，通过运输的集装箱来到地热采掘工厂的上层，之后通过返回的集装箱可以来到吉西西所处的高台，打倒敌人后和吉西西对话即可。

■子任务2：搜寻奥莱克

同样在夏麦姆山通过运输的集装箱来到地热采掘工厂的上层，在西南侧和奥莱克对话，打倒地热采掘工厂中的敌人，再和奥莱克对话即可。

■子任务3：搜寻萨拉夫

通过电梯来到巨大热源采掘管道中，进入电梯左下的管道，之后打开路上的阀门，在热源排出管岔路的东侧找到萨拉夫，之后进入旁边的旧管道整备室获得3个保险阀。交给萨拉夫后即可。



神秘的启动代码

触发条件 最终章之后、需要识（必须解锁超古代文明知识 Lv5）和 KOS-MOS Re：在队伍中

场所 莫尔斯之地·防壁电力管理室

流程

①带着识和 KOS-MOS Re：前往莫尔斯之地·防壁电力管理室，调查古代石板（需要超古代文明知识 Lv5 和观察力 Lv9）。

②之后在第8高速道路附近打倒一批封存机甲，获得启动代码1；在巨大防壁第八隧道打倒另一批封存机甲，获得启动代码2。

③防壁电力管理室，对古代石板输入启动代码，发生剧情（需要超古代文明知识 Lv5、观察眼 Lv1）。

④前往世界树下层的天空桥北侧，进入数据管理室，调查“？？？”输入启动代码（需要超古代文明知识 Lv5、观察眼 Lv9），之后发生剧情。

⑤最后前往世界树中层·第三层金星天挑战 BOSS，这个 BOSS 等级高达125，非常强力，需要利用连锁攻击的无敌时间来回避其大招，击破后完成任务。



更新履历

2018年7月31日

■版本 1.25

1. 增加了 Xbox One X 4K 与 HDR 的支持

2. 改善比赛体验

3. 重新平衡了武普库夫山口、泽布吕赫和攻占托尔的闪击行动的难易度

4. 对武器配备进行了一些调整，其中 M1903（实验）增加了栓动射击模式

5. 对游戏方式进行了微幅修正

6. 对使用者界面 / 使用者体验进行了修正



文 番茄沙司（实习编辑）

美编 Juxi

战地1		EA	
Battlefield 1		射击	中文版
2016年10月21	本地1人，在线8～64人	无对应周边	
售价为39.99美元			

PS4　XOne

相关更新说明

Xbox One X 4K 与 HDR 的支持

虽然来的有点迟，但在《战地1》这款游戏的生命末期，XOne终于迎来了它的更新补丁，本次补丁同时支持4K与HDR，拥有XOne X的《战地1》玩家赶快更新吧。



M1903（实验）的栓动模式

一直以来 M1903（实验）都是一把比较难以使用的枪，其主要原因就是该枪尴尬的定位，其34.7的最高伤害仅限十米以内，在30米以外伤害便会下降为15，在359不高的开火频率下还足足需要7发子弹才能消灭一个敌方满血士兵，这让它很难与其他武器正面对抗。然而随着7月31日的更新，该枪可以说经历了极大的转变，通过切换武器攻击模式，该枪可以转换为满血的 M1903 步兵版，如此一来它就是一把真正的步枪了，最低伤害80在100到150米还拥有必杀射程。根据情况选择枪支的形态，相信会让 M1903（实验）在战场中有更多的表现机会。

©2018 Electronic Arts Inc.

TIPS：《战地1》的攻略透解在 UCG406 期。



攻略透解 GUIDE THROUGH

文 番茄沙司（实习编辑） 美编 NINA

当“Roguelite”、“银河城”、“像素风”元素凑到一起时，注定要发生一场游戏元素的化学大爆炸，更别提它还有着一般游戏无法比拟的爽快打击感，过耳难忘的背景音乐，花样繁多的武器等等优点。这让《死亡细胞》这一经公布就吸引了大量目光，而经过了 Steam 上一年 EA 状态的修正和打磨，终于我们在家用机上也能看到这部作品了。

NS PS4 XOne

死亡细胞		Motion Twin	
Dead Cells		动作	中文版
2018年8月7日	本地1人	无对应周边	
售价为 24.99 美元			

基本操作

按键	功能
方向键/左摇杆	移动
右摇杆	移动镜头
○	确定/翻滚
×	取消/跳跃
△	副武器
□	主武器

按键	功能
OPTIONS	暂停/打开菜单
触摸板	打开地图
L1	回血
R1	互动
L2	左主动技能
R2	右主动技能

注：以上操作为PS4版。

系统详解

Roguelite

拥有 Roguelite 元素的《死亡细胞》主人公有着死后不能复生的特性，搜集到的细胞、金钱、图纸都会丢失，进度也会回到最初，但已经用细胞交换的辅助技能和解锁的武器还是能得到保留的，因此在不断的死亡轮回中主人公还是能变强的。

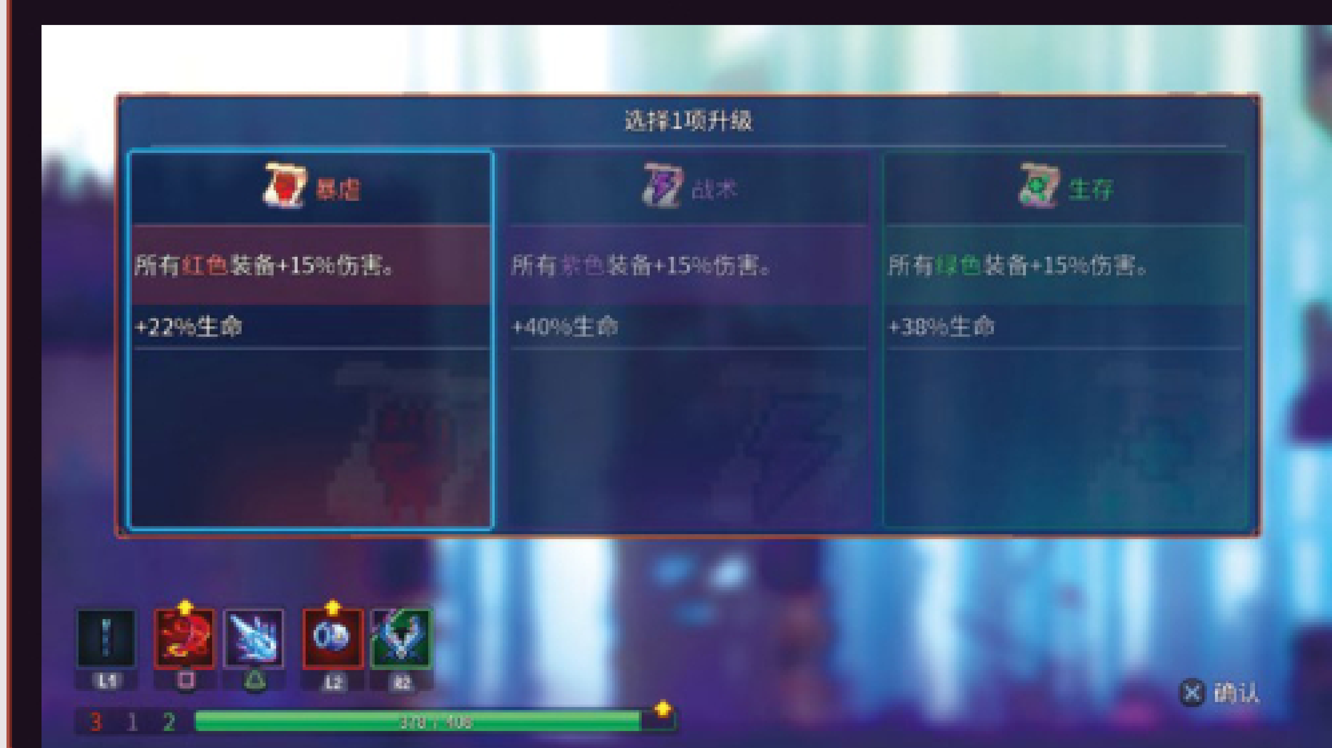
另外《死亡细胞》关卡都是自动生成，因此每次主人公阵亡后的挑战就是一次全新的体验。每次宝箱的位置、商人的位置、敌人的配置等等地图要素都会被打乱重排，可以说每次进入地图都会有着一场全新的挑战迎接玩家。不过在游戏中有些要素还是不会变化的，游戏中地图内敌人种类的配置、怪物对应的图纸、以及关卡对应的 BOSS 种类都是不会改变的。

角色的能力提升

本作中我们操作的并非是人类，而是“细胞的集合体”，当它们发现被砍头的战士尸体时就可寄生于其上，成为一个“人”。在游戏中对这副躯体的提升是短暂的，一旦身体崩溃这些提升便烟消云散了，但对于作为头脑的细胞的强化却是永久的。

卷轴提升

在游戏中的一些场景内，或敌人的掉落物中可以找到被称为卷轴的升级物品。这些卷轴可以从红色的残忍能力、紫色的战术能力、绿色的生存三种能力中选择一种提升对应颜色的武器就可以得到该项能力的加成。另外三种提升都能增加血量，但随着单种能力越来越高每次提升的血量加成会越来越少。



©Motiontwin

TIPS | PS4版可以通过读取备份存档，反复挑战BOSS及关卡。

变异提升

每关结束后进入安全区可以与吉兰对话，吉兰可以提供残忍、战术、生存、一般四种类型的变异，这些变异除一般变异都直接享受威力卷轴的加成，换而言之属性越高变异得到的辅助能力越强。

细胞提升

战斗中怪物会掉落细胞，收集后可以到收藏家的房间换取被动技能，也可以利用这些细胞解锁武器，虽然细胞提升没有像前两项那样有着显而易见的战斗力提升，但这一项是游戏内惟一一项永久提升，随着游戏推进该项提升会显得越来越重要。



▲当获得随机武器类型的被动技能后，每次死亡后重新出发可以从已解锁的武器中得到一把。

符文提升



该提升的效果是永久的，并不会因为主人公的死亡而消失。符文并不会对主人公的战斗能力产生影响，但能够拓展主人公的可探索范围。

▲符文需要打败特殊精英敌人才能获得，利用场景中的一些要素便可以达到以前不可以达到的地方。

符文	能力	获得位置
蔓藤符文	催生能够攀爬的蔓藤	有罪者的大道
传送符纹	使用传送石碑	猛毒下水道
冲突符文	可以震碎部分地面	藏骨堂
蜘蛛符文	可以攀附在墙上	沉睡的庇护所
挑战者符文	可以前往每日挑战	黑色大桥
人造人符文	可以暂时脱离自己的身体	被囚者的牢房

武器系统

在《死亡细胞》中武器和技能可谓种类繁多差别鲜明，就连同一武器和技能都有多种不同版本，各种武器的附加效果可以达成多种组合。

武器与技能获得

本作内有着多种武器与技能获得方式，最直观的是在迷宫中或是敌人的掉落物中捡到，或是直接从商人手里购买。在迷宫中还存在一些宝箱，普通宝箱内一般能够开出不错的武器或者技能。在一些特殊房间通过献祭金币，也能获得武器或技能。有时通过击打特殊墙壁，还能获得隐藏的武器。



▲游戏里还有一种被称为诅咒箱子的家伙，这箱子还会主动向玩家搭话，一旦打开箱子会进入一击必死的诅咒状态，但相对应的可以同时获得金币、武器、卷轴奖励。

TIPS | 用细胞解锁“重新进货”后就可以在商店洗出自己想要的武器。

武器的强度

在游戏中有一个武器等级设定，同类武器等级越高威力越强，而除武器的等级外，武器还有一个附加效果的设定，一个好的效果甚至比基础的攻击力还有用。另外，武器的强度也非一成不变，武器都有一个对应的颜色，当前面提到的卷轴提升对应颜色的能力时，该颜色的武器威力也会得到提升。不过，如果单纯提升了能力，却没能得到对应加成的武器，该加成相当于无效的。



TIPS | 稀有的金色武器是一个例外，这类武器会根据最高属性计算伤害和效果。

武器强度提升

在小锻造所花钱可以将武器提高到“+”的等级，击败 BOSS 后还可以来到传奇铁匠铺投资细胞永久增加高质量物品出现的机率。

武器种类和武器插槽

武器分为近战武器、远程武器、手盾、力量、手榴弹以及安置型陷阱几大类。游戏中共有四个插槽，两个武器插槽可以装备近战武器、远程武器、手盾，两个技能插槽可以装备力量、手榴弹、安置型陷阱。

BOSS细胞

在击败最终 BOSS 后主人公会得到一个 BOSS 细胞，在被囚者的牢房可以进行 BOSS 细胞的调整，总共可以增加四个 BOSS 细胞。增加 BOSS 细胞实际就相当于提高一级难度。虽然敌人会更加强大血量补给更少，但在高难度下城堡内得到的武器所拥有的等级与细胞掉落量都会提高。



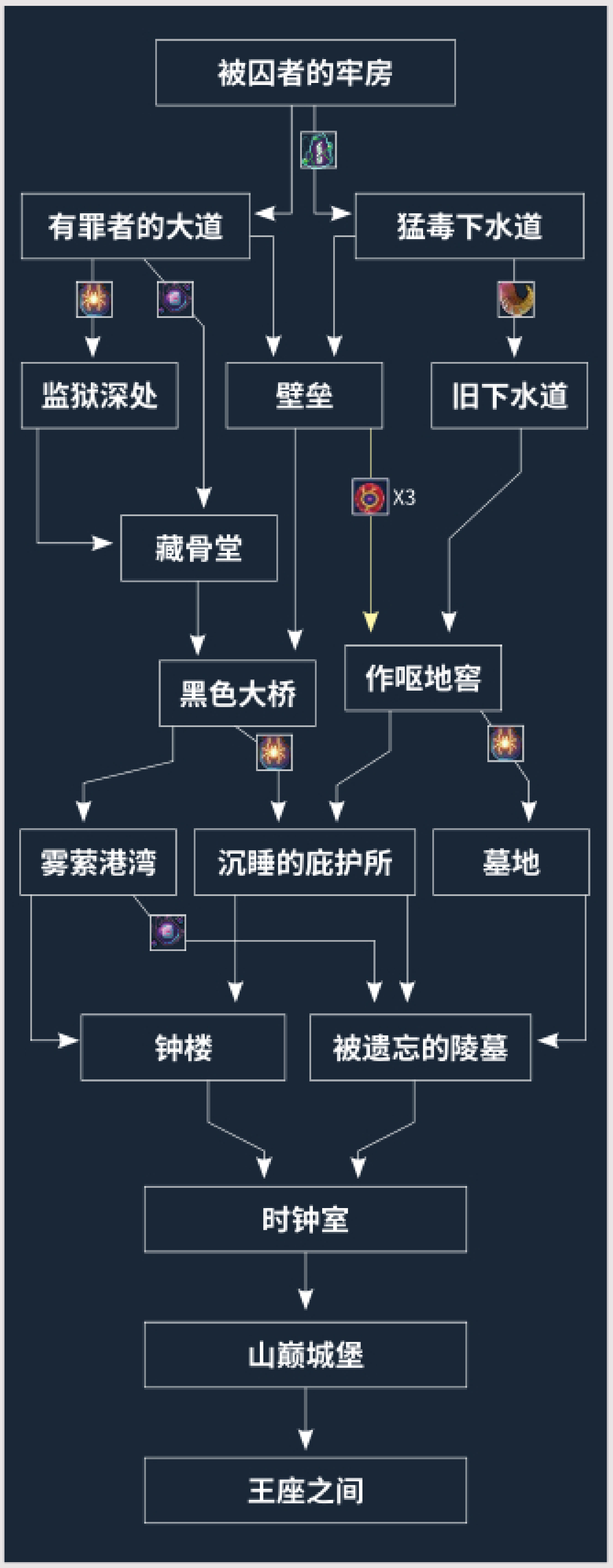
地图的等级

理论上地图等级越高越难，但实际上由于玩家装备和获得卷轴量不同，各关卡实际体验并不平均。

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

流程攻略

被囚者的牢房（1级）





敌人构成	僵尸、不死兵弓箭手、持盾兵、掷弹兵
场景要素	无
限时大门	无

强敌对策



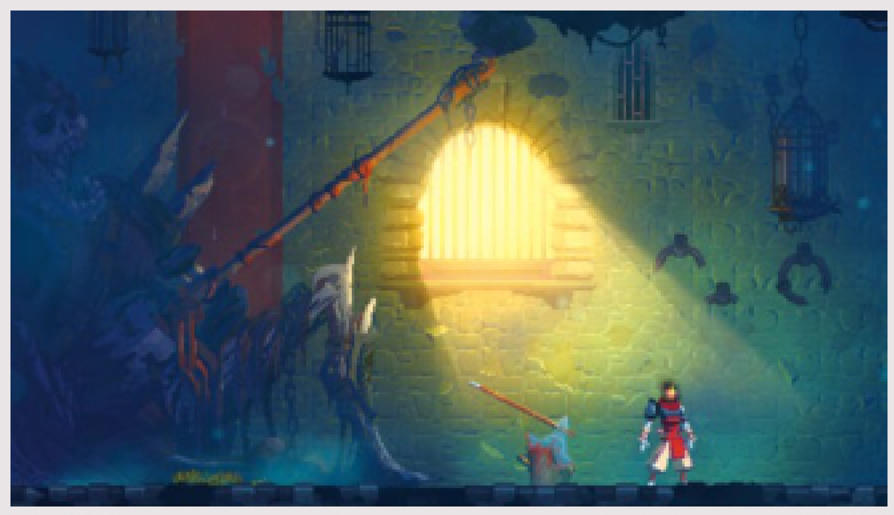
不死兵弓箭手：不死兵弓箭手的弓箭有一个高度，下蹲即可躲避，而一旦近身不死兵弓箭手也没有近身战斗的能力，只会后撤躲避。



持盾兵：持盾兵的盾有着正面防御能力，如果盲目攻击正面不仅不能造成伤害还会被防反弹晕，对付它只能利用电鞭等无视正面盾牌的武器或者绕后进行攻击。

攻略要点

本关敌人单独出现不可怕，但当它们进行组合时则比较难缠。例如弓兵常常躲在僵尸和持盾兵背后，尽量利用翻滚可以穿过敌人的特性绕过敌人在它们后边进行攻击，背后攻击还可以造成眩晕。如果发现有大量敌人聚集，没有较好装备时尽量不要恋战，直接去寻找通路即可。

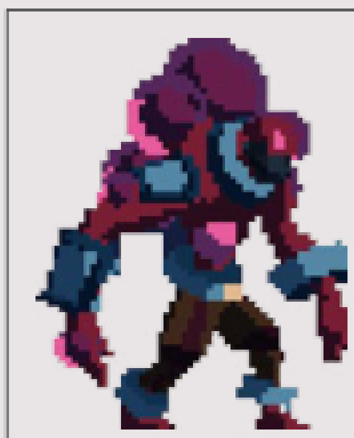


有罪者的大道（2级）

敌人构成	不死兵弓箭手、掷弹兵、蝙蝠、速魔、防御者
场景要素	尖刺
限时大门	2分钟



强敌对策

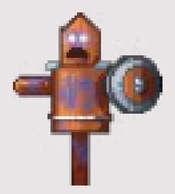


掷弹兵：在进入掷弹兵的攻击范围内它会向主人公投出炸弹，该炸弹不能穿过墙壁但可以穿过可跳下的平台，不过由于它是延时爆炸的，因此普通的翻滚即可躲避。掷弹兵没有近身自卫能力，击昏后可轻松击破。

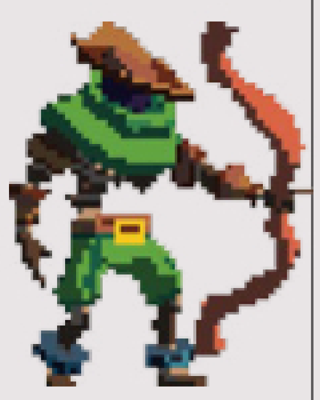
速魔：被它发现后，如果脱离版面它就会用瞬移追到玩家身边，翻滚到背后击昏容易出差错。尽量利用兽夹、冰冻手榴弹这些控制类装备限制其行动再进行攻击，对技术自信地玩家利用盾牌完美招架也可应对。



TIPS | 在每关限时门限定的时间内进入，可以获得金钱以及卷轴的奖励。



防御者：防御者没有移动和攻击能力，任意攻击都能将其击破，但其能力是给周围敌人添加无敌护罩，建议无论如何都要将其优先解决。



不死兵弓箭手（精英）：精英版不死兵弓箭手攻击时会射出一上一下两枚箭矢，因此下蹲不再实用，当箭矢袭来时可以利用翻滚躲避。而直面不死兵弓箭手时，由于它会频繁与玩家拉开距离，建议在地上放上兽夹限制其行动，再绕到后背进行输出，将其击破时可以获得**“蔓藤符文”**。

攻略要点

本关中最为危险的就是速魔与防御者的组合，由于在防御者身边的敌人都会进入护罩保护状态，优先击杀防御者是惟一选择，但若被速魔盯上，瞬移过来两三刀下去便一命呜呼了。因此在冲进去前建议利用冰冻系装备将周边以速魔为首的敌人暂时冰冻，再消灭防御者，同时随时准备翻滚以防速魔解冻后瞬移攻过来。

猛毒下水道（2级）

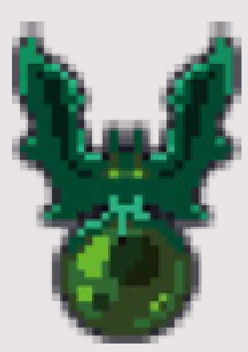
敌人构成	僵尸、不死兵弓箭手、蝎子、自爆蝙蝠、丑陋蠕虫、斩杀者（精英）
场景要素	毒池
限时大门	2分钟



强敌对策



蝎子：蝎子一般会阴险地潜在地底，当玩家与其他怪物缠斗时它就会从地底钻出进行攻击。在蝎子刚刚钻出地面前可翻滚至其身后击昏，也可利用冰冻系武器冰冻后击杀。



自爆蝙蝠：遇到这种敌人要特别小心，主人公经过自爆蝙蝠的所在地时会将其惊动，之后它会径直冲过来并悬停在主人公旁边闪烁并引发爆炸，由于悬停到爆炸只有较短的空隙，要在一瞬间选择击爆它还是躲避。如果选择躲避的话，在横向空间内由于可以利用翻滚问题还不是很大，在较窄的上下空间内一定要快速反应，待其接近身边并停下闪烁后，再向下进行砸地跳跃躲避，一旦慌了神很容易被多个自爆蝙蝠连撞至死。

斩杀者（精英）：作战方法与“监狱深处”的斩杀者相同，击败后获得**“传送符纹”**。

攻略要点

本关加入了毒池地形，短暂跳入其中不会造成损伤，但时间稍长就会进入中毒状态持续扣血。另外在狭窄的地形中不要冒进，先利用右摇杆向上观察敌人和爆炸蝙蝠的配置，如果有数个爆炸蝙蝠的话首先想好是战是退再向前触发它。

监狱深处（3级）

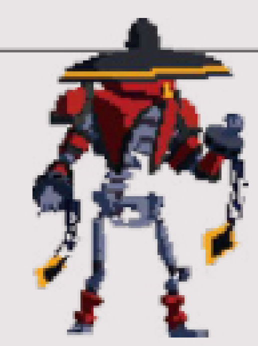
敌人构成	僵尸、自爆蝙蝠、斩杀者、杀人鬼、大锤机器人、幻术者
场景要素	尖刺
限时大门	无



强敌对策



斩杀者：这家伙可以说是前期的新人杀手，它会利用前冲到玩家面前使用三连击进行攻击，一套连招下来会扣除大量的血槽，如果对自己的技术没有自信的话尽量用兽夹和冰冻系装备控制住它，再到背后输出。当然如果技术娴熟也可利用盾牌招架解决。



杀人鬼：在杀人鬼攻击时会旋转手中的链刃形成旋风，在平台上来回移动，如果主人公在角落里很容易被连续攻击受到重创。因此控制住其移动，或者利用远程武器优势将其消灭是一个比较好的选择。



大锤机器人：大锤机器人属于那种见到了最好躲开的敌人，与其战斗非常不划算。远程攻击时它会释放多只尸苍蝇攻击玩家，只要不消灭就会一直追击玩家致死。而进入射程范围，大锤机器人还会同时投出三个炸弹进行攻击。遇到它尽量躲避，非要进行战斗的话尽可能利用冰冻系武器将其控制，不要让其放出尸苍蝇。



幻术者：其本身没有攻击能力和移动能力，将其消灭非常容易。但在其周围的敌人会被隐身，只有攻击时它们才会显现出来，因此无法预先判明敌人的种类，故而遇到幻术者时一定要小心试探。

攻略要点

本关的难度可以说突然被拔高了一个等级，多种怪物都可以轻松打掉主人公半个血条，在进入本关前建议准备一个冰冻装备，冰霜喷射比较理想，如果使用冰之弓的话至少也要带有穿透第一个敌人的附加效果。在同时面对斩杀者、杀人鬼与大锤机器人的组合时尽量把它们都冰冻了再进行输出，或者冰冻最具威胁的敌人之后逃跑比较好。

壁垒（3级）

敌人构成	僵尸、不死兵弓箭手、持盾兵、审判官、刀锋蝙蝠
场景要素	深坑
限时大门	8分钟



强敌对策



审判官： 本关新加入的敌人，非常难缠，它会瞄准玩家并射出不会受到墙壁阻挡的光线，如果正在和怪物缠斗无法位移会被直接击中。没有近身搏斗能力是其弱点，尽量保持移动并冲到它跟前消灭它吧。



刀锋蝙蝠： 这种敌人一般是以量取胜，如果放任不管就会一直追击，而如果着急赶路路上又遇到新的刀锋蝙蝠还会遇到捅了马蜂窝一样的状况。不去招惹这种敌人是最好的，如果有范围型武器比较容将其一网打尽，单发弓箭也可自动瞄准其位置射击。

攻略要点

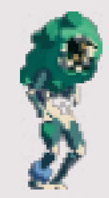
掉入深坑虽然不会造成即死效果但仍会受到伤害。另外在本关新加入的审判官尤其要注意，面对一群怪物时，它们会在玩家攻击不到的地方利用可穿墙攻击进行骚扰，满血被打中一下不算什么，但如果进入残血状态很容易撞到它的攻击被意外击杀，因此看到审判官最好优先消灭。

旧下水道（3级）

敌人构成	持盾兵、刀锋蝙蝠、宿主僵尸、自爆蝙蝠、蝎子、丑陋蠕虫、穿刺者
场景要素	毒池
限时大门	无



强敌对策



宿主僵尸： 该敌人本质上是僵尸，但将其击溃后爆出的尸爬虫非常棘手，使用硬直大的近战武器很容易被它们抓住破绽，如果放任不管这些蠕虫还会利用瞬间移动来追击玩家，使用远程武器或者冰冻后再消灭比较稳妥。



穿刺者： 穿刺者可以在地面上制造一片尖刺，这个过程是缓慢的，但是当尖刺冲出地面时伤害是巨大的，冰冻系武器可以限制住穿刺者的行动，在冰冻时间内尖刺也不会继续上涨，这个空隙内可以选择和其他敌人周旋或者直接消灭穿刺者。

攻略要点

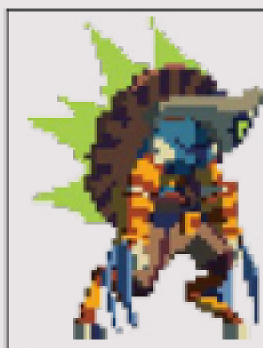
本关卡构成实际和猛毒下水道类似，但一定要注意穿刺者这种敌人和其他敌人配合，此关地面上突然冒出的蝎子往往会挡住去路，丑陋蠕虫和自爆蝙蝠之类需要操作应对的敌人也会牵扯玩家精力，在与其他敌人作战时穿刺者会趁人不备在脚下生成尖刺，因此要比避免缠斗。

藏骨堂（4级）

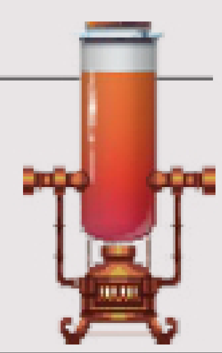
敌人构成	持盾兵、斩杀者、电击者、刺刺、杀人鬼、复活器、斩杀者（精英）
场景要素	无
限时大门	8分钟



强敌对策



刺刺： 用近身武器攻击刺刺的后被会被反伤，但正面却可以进行攻击，由于它一定会向玩家方向猛冲过来，如果此时跳开让它撞墙，它就会陷入眩晕状态，而使用盾牌弹反也有此效果，之后在其正面输出即可。



复活器： 其本身没有攻击能力，但它会喷出有移动能力且有攻击能力的尸液怪来攻击玩家，在与之交战的时候尽量绕过无限再生的尸液怪直接攻击本体。

攻略要点

通过旧下水道关卡来到这里，大部分敌人的套路已经熟悉，再加之没有伤害地形干扰，本关的攻略会相对顺利一些。并且本关的精英怪又是斩杀者，注意不要被打在尖刺上即可，干掉它即可获得**“冲突符文”**。由于从此处出发下一关必然会迎来 BOSS 看守者，因此尽量在关卡中搜集兽夹和盾牌类武器，以迎击 BOSS。

黑色大桥（BOSS战）

敌人构成	看守者
场景要素	无
推荐装备	兽夹、冰冻系装备、盾牌系装备
限时大门	15分钟（该限时门在击败BOSS后才能访问）



作战思路

利用兽夹、冰冻系装备、盾牌招架控制住 BOSS 行动，之后在其背后进行输出。

BOSS招式及应对方式

●**普通攻击：**单纯的挥刃有一个较大硬直，因此最容易躲避，向前翻滚到其背后或后撤都是可以的，而此时用兽夹或者盾牌招架眩晕控制住看守者的话，更是一个输出的好机会。

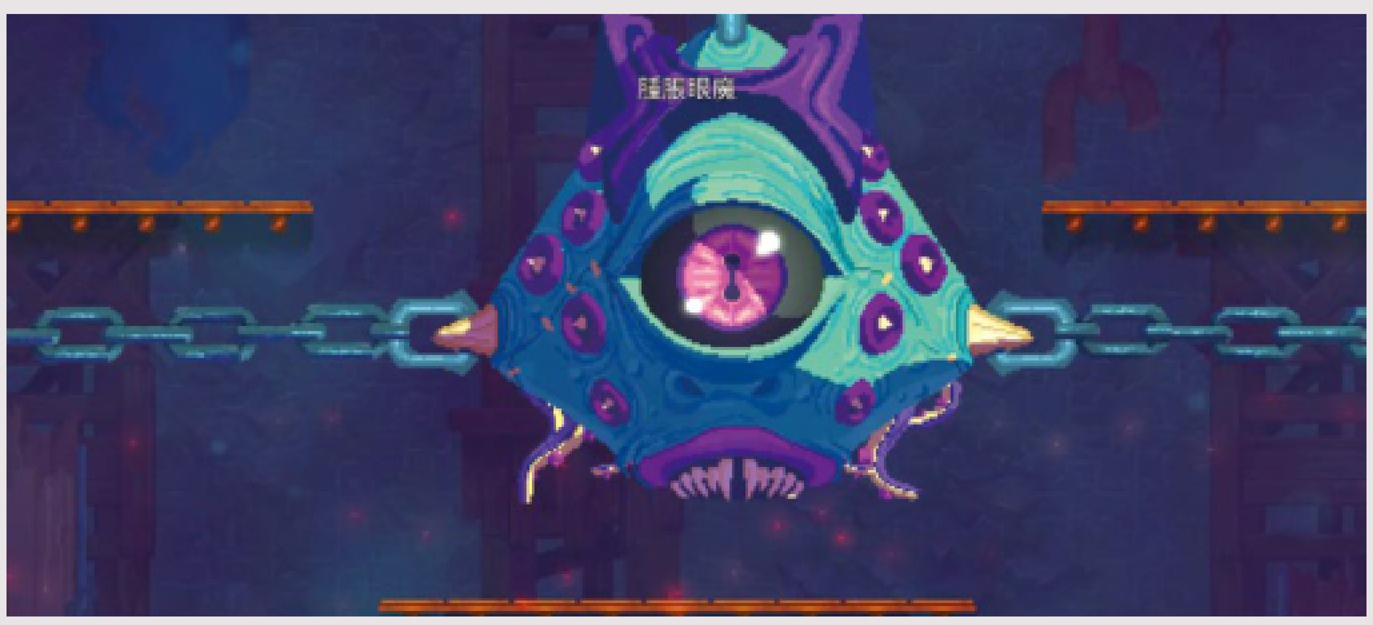
●**力场攻击：**在其周围冒出红色微光时就要小心了，看守者会在身体周围形成一个力场，并向我方靠近，翻滚的无敌距离并不能完全抵消伤害范围，因此一旦有如此攻击的前兆，建议立刻在自己前面摆好兽夹，BOSS 踩中就不能向前推进了。

●**火焰攻击：**当 BOSS 使用此招时会有一个明显的手臂蓄力动作，之后它会在地上劈出一道贴地的火浪，看好时机利用跳跃即可躲避。

●**跳跃攻击：**此招是看守者最为有威胁的攻击方式，不过如果在跳跃路线上提前放有兽夹，BOSS 会在跳跃中直接被兽夹钉在原地，招式也会被中断。冰冻系装备也可中断攻击，但由于 BOSS 血量较少时会出现对冰冻的抗性，因此还是兽夹比较稳定。

作呕地窖（BOSS战）

敌人构成	肿胀魔眼
场景要素	掉落地板
推荐装备	击昏盾



作战思路

在 BOSS 普通状态下，场景内存在着数个掉落地板组成的高台，但这些高台并不会像其他场景站上去几秒就掉下去，平时站在高台上就可以对浮空的 BOSS 进行输出。当进入与触手战斗的模式时，利用击昏盾招架创造眩晕状态，使触手暂停行动并进行输出。

BOSS招式及应对方式

●**冲刺攻击：**肿胀魔眼进行冲刺前屏幕上会醒目地提示一条直线，由于准备时间较长提示明显，翻滚即可躲避。

●**力场攻击：**当 BOSS 进行力场攻击的时候，身体会有红圈提示，当提示结束红色力场形成时会对圈内的玩家持续攻击，因此在提示阶段就需立刻离开。

●**毒液喷射：**当 BOSS 在正中央进行毒液喷射时最好跑到屏幕边缘与其拉开最大距离，距离越大其攻击缝隙越大。而 BOSS 进行移动喷射时毒液会呈不规则路线射击，这时躲避较为困难，建议依旧站在版面角落利用盾牌防御，成功招架不会减少 HP。

●**触手攻击：**在累计一定伤害后，地面上会有触手从地板上冲出，这时跑到版面最右下角防止被前后夹击，在叹号出现时举盾防反成功即可造成长时间眩晕，这时可以肆意输出。当触手从远处冲过来时，运用盾牌的防反击昏也是有效的。但要注意一旦击败一根触手，剩余的触手都会加强，因此建议将每根触手血量消耗到较低时就停止攻击，待所有触手都处于低血量时再一网打尽。

雾萦港湾（4级）

敌人构成	僵尸、宿主僵尸、自爆蝙蝠、海盗船长、病原虫
场景要素	房间
限时大门	17分钟

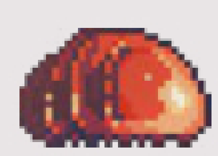


强敌对策



海盗船长：这类敌人在远处时会利用手上的大炮发射滚动的炮弹，跳跃即可躲避。而进入近身范围，它会利用大炮进行连续重砸，该招式十分危险有时候一不小心就会受到大量伤害，能用远程武器将其解决是最好的。

病原虫：其性质与尸爬虫类似，但由甲壳内孵化，主人公经过时就会自动孵化并扑过来，由于其瞬移能力跑开太远反而会被该敌人瞬移到脚边进行攻击，建议拉开不至其瞬移的合适距离将其消灭。



攻略要点

此关内增加了房间的概念，进入小房间会进入一块单独的小地图。通过该关卡一定需要在钥匙房间内得到两把“村庄钥匙”才能通过，如果被门锁挡住就原路返回，探索未探索地区找到钥匙房间。而本关卡内还会固定刷出厨房房间，在其内可以购买“肉串”“鸡腿”与“血瓶”三种回复道具，这是之前关卡所没有的。

沉睡的庇护所（4级）

敌人构成	掷弹兵、防御者、审判官、捕捉者、自爆蝙蝠、幻术者、魔法师、魔像、魔法师（精英）
场景要素	切换开关、尖刺
限时大门	无



强敌对策



魔法师：攻击时它会放出一个直线飞行的火球，如果有盾类武器招架可以将其招架反弹。当近身与其作战时注意它会瞬移到远处发射火球，并且兽夹也无法持续将其定在原地，建议用冰冻类武器固定再进行输出。而其精英版就是攻速有所增加，使用盾牌招架最为保险，击破后获得**“蜘蛛符文”**，至此全部符文都收集完成了。

魔像：当启动切换开关后从石化状态恢复的敌人，实力非常强劲，防御不够很容易被其秒杀。该敌人拥有将主人公瞬移到自己身边的能力，之后就会用拳头攻击一次会损伤大量生命值，而主人公在远处更会让地面升起岩菱攻击主人公，翻滚在背后进行眩晕攻击一旦失败很容易受到严重伤害，因此冰冻是比较稳妥的打法。

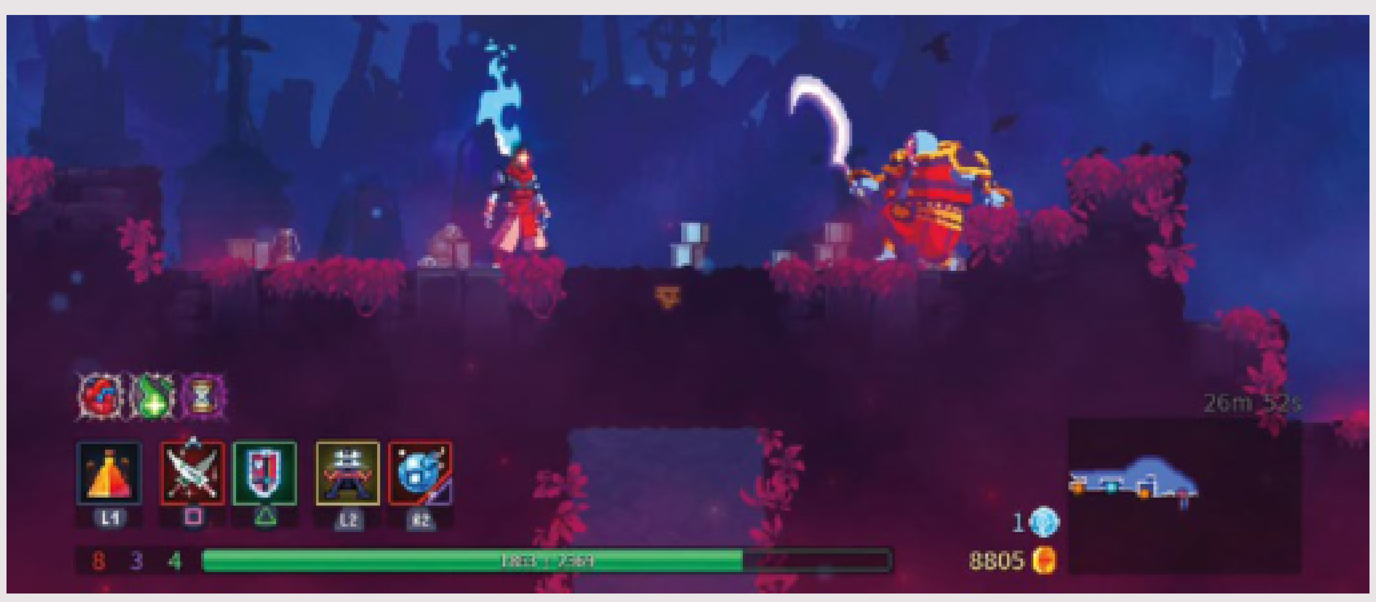


攻略要点

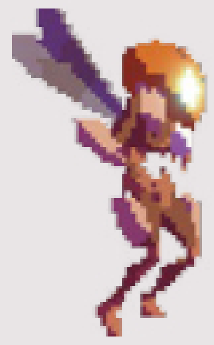
在本关卡中许多地方都被红色的大门隔开，在触发切重重尖刺防守内的机关后，这些封住的大门就会打开，场地内石化的敌人也都会解开封印。因此在触发开关前一定要将版面内活动的敌人清掉，如果待石化的敌人复活后，就会面临大量敌人扎堆的情况，尤其魔像配合一些敌人时，来不及喝药就会被攻击致死。

墓地（4级）

敌人构成	蝙蝠、审判官、宿主僵尸（墓地版）、尸苍蝇、捕捉者、自爆蝙蝠、斩杀者、幻术者
场景要素	尖刺、房间
限时大门	19分钟38秒



强敌对策



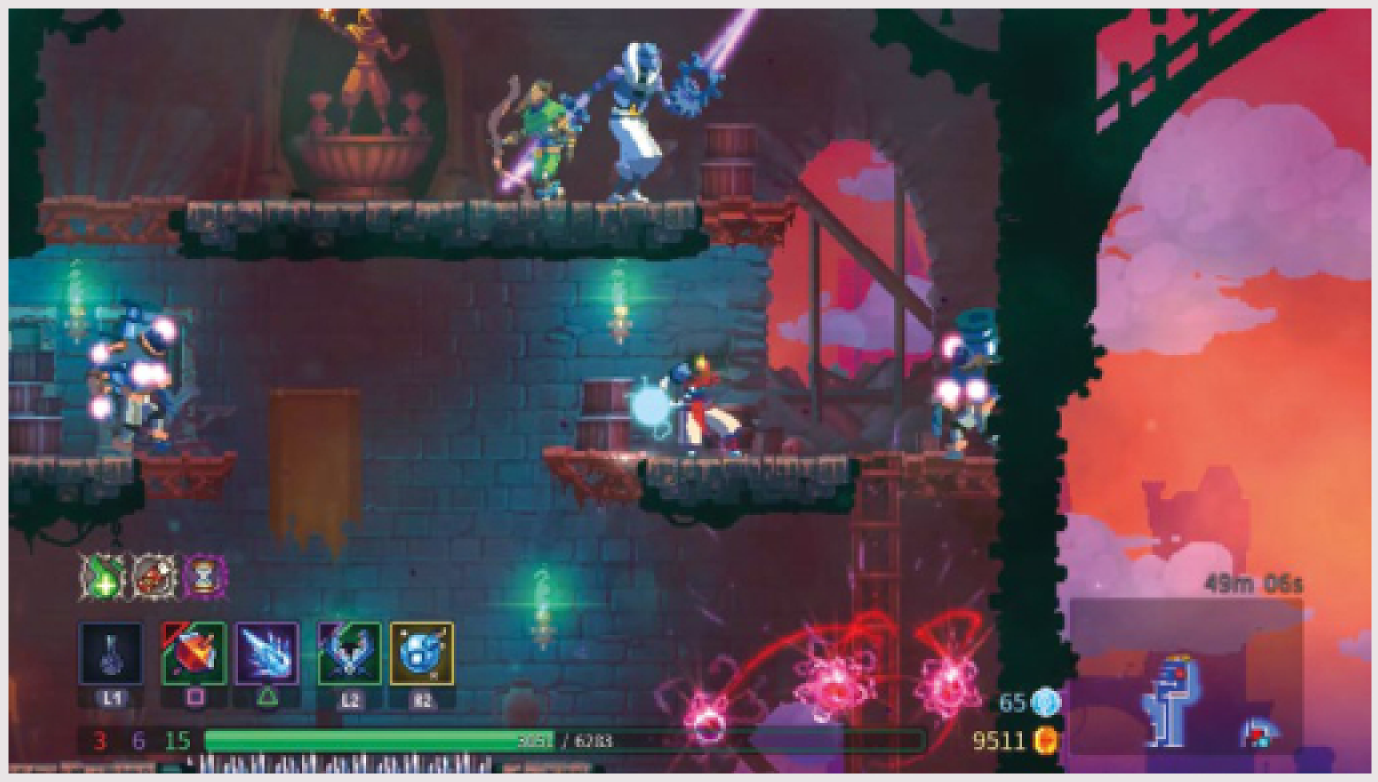
宿主僵尸（墓地版）：该敌人只在墓地出现，其通常状态下和普通的宿主僵尸类似，但击倒之后会爆出尸苍蝇，这种敌人数量众多且颇为恼人，会对主人公一直进行追击，如果持有的武器攻速比较慢会非常吃亏，招式会经常被它们打断，在本关使用冰霜喷射和攻速快的武器配合会比较轻松。

攻略要点

本关依旧有房间要素，要在钥匙房间内得到墓地钥匙才能继续关卡。关卡一般时间是向下移动，由于幻术者会将敌人隐匿起来，故而向下移动时一定要谨慎小心，尽量用砸地击向下移动，以防被下面看不到的敌人围攻。

钟楼（5级）

敌人构成	不死兵弓箭手、蝙蝠、食人族、黑暗跟踪者、轰炸兵
场景要素	尖刺
限时大门	无

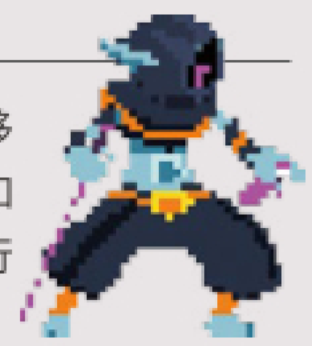


强敌对策



食人族：食人族是一个拥有高超技术的强敌，它可以利用前冲快速接近玩家，之后利用双刃连续攻击，迅速消耗玩家的血量。如果有兽夹的话可将其铺在食人族前冲的道路上，前冲时它就会被夹住，绕到背后即可输出。

黑暗跟踪者：这是一个刺客型角色，它会利用瞬移移动到玩家后方高举武器进行刺杀，虽然举刀时间较长但如果刺杀成功伤害会比较大，因此可以勾引其进行刺杀进行翻滚躲避再输出。





轰炸兵：这家伙是掷弹兵的进化版，这次其放出的炸弹可以分成三颗小炸弹，尽量冲刺到背后利用眩晕时间迅速解决。

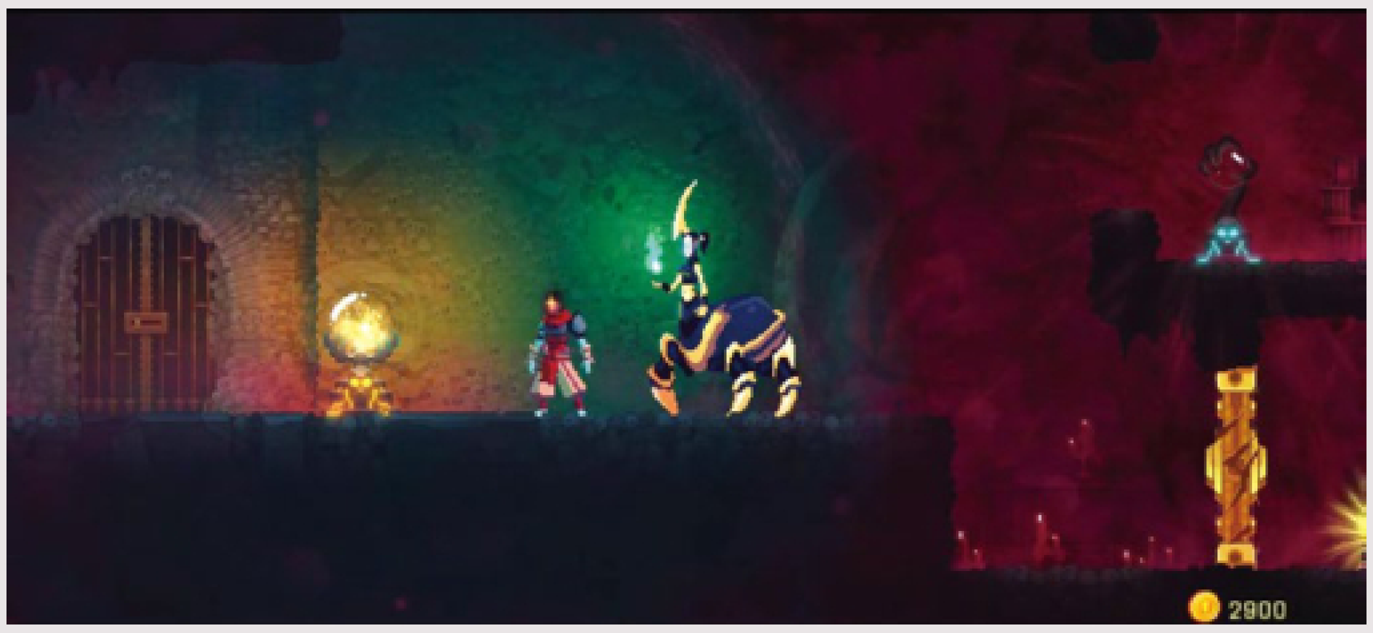
攻略要点

本关需要收集钟塔钥匙才能前进。此次环境以上下多层的平台为主，一般上方有轰炸兵向下投弹，中层有食人族近身肉搏，背后有黑暗跟踪者进行刺杀，贸然前进只能是死路一条。因此最好到平台上吸引黑暗跟踪者瞬移，并逃脱至开阔地带将其解决，之后近身将轰炸兵

近身解决再与食人族一对一单挑。如果无法取巧，尽量准备冰冻系装备与兽夹，黑暗跟踪者与食人族都惧怕兽夹，利用冰冻系装备暂时将有威胁的敌人冻住，给集火一个敌人创造机会。

被遗忘的陵墓（5级）

敌人构成	审判官、自爆蝙蝠、电击者、杀人鬼、暗黑跟踪者
场景要素	黑暗、尖刺、掉落地板
限时大门	26分钟

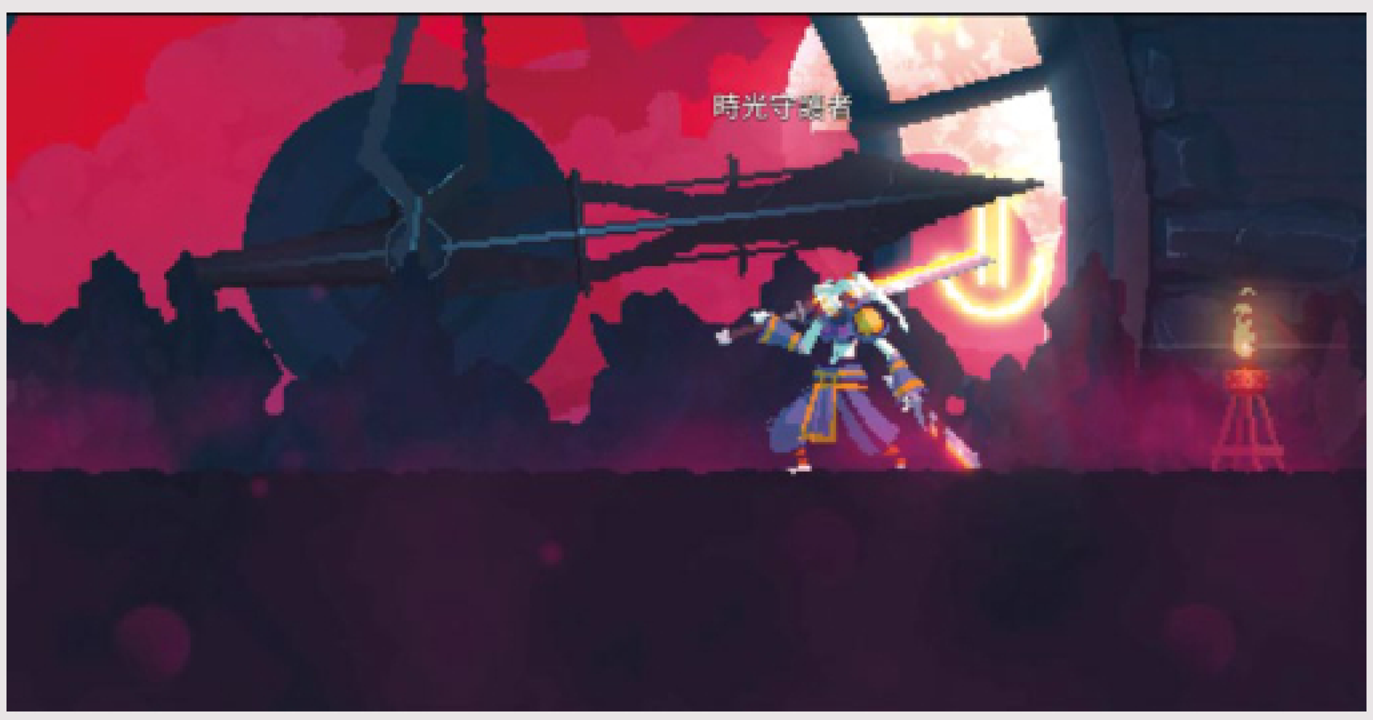


攻略要点

本关敌人都是一些熟面孔，但却有着一个极其特殊的场景要素，本关必须全程追寻光亮，路途中黄色的灯光是永久的，而路过时点亮的小光球则只能坚持一段时间，过了一会就会破碎。当主人公离开光亮地区，周围就会逐渐陷入黑暗，如果长时间不能走到光亮地区主人公的血量就会开始减少，并且越减越快。因此在本关卡，如果自己的攻击已经很高可以全程跑酷，以三两击击破敌人快速寻找下个亮光处，如果攻击略逊建议花点钱解锁门口的“夜光”，在被黑暗笼罩之时投出夜光，它可以暂时驱散黑暗，以便寻找下一个灯光。

时钟室

敌人构成	时光守护者（BOSS战）
场景要素	无
推荐武器	击昏盾



作战思路

和之前的BOSS可以利用某些武器较为轻松的通过不同，如果流程中过于依赖冰冻类武器和兽夹的话，在此BOSS战会非常吃力，因为当血量消弱到一定程度后控制类武器就不再好用了。为了通过此BOSS，前面地图中一定要多多积攒带有减伤能力的武器，这样能够大幅减少时光守护者的伤害，增加容错几率，之后通过盾牌招架时光守护者的攻击，利用眩晕时间进行攻击，即可击败时光守护者。

TIPS | 本游戏最高减伤上限是75%。

BOSS招式及应对方式

●**飞镖圆阵：**当对时光守护者打出一定伤害后，它就会使用该招式，使用时身体会发出红光，之后身体周围会有飞镖环绕，只要不在附近是不会受伤的，之后全部飞镖都会飞出，但每个方向只有一个飞镖，运用盾牌可以轻易招架。本招式威胁不大，但此招式可以视为时光守护者进入下一阶段的信号。

●**单刀劈砍：**时光守护者的普通攻击是利用刀刃进行的斩击，在最初的时候时光守护者只会使用单刀进行斩击，利用招架击昏可以进行输出。此处要注意在输出时，时光守护者极大可能会进行补刀，因此要时刻准备再次招架。

●**双刀劈砍：**当伤害到一定程度时，时光守护者会使用飞镖圆阵，此后会进入第二阶段，它会利用双刀进行快速二连劈砍，第一刀防不到就会直接吃下第二刀还会进入眩晕状态，并且有极大可能紧接着再进行一个二连劈砍，因此对第一刀的防御是极为重要的，和前一阶段一样即使成功防御并输出时也不能大意，要防止眩晕结束后可能来袭的第二个劈砍。

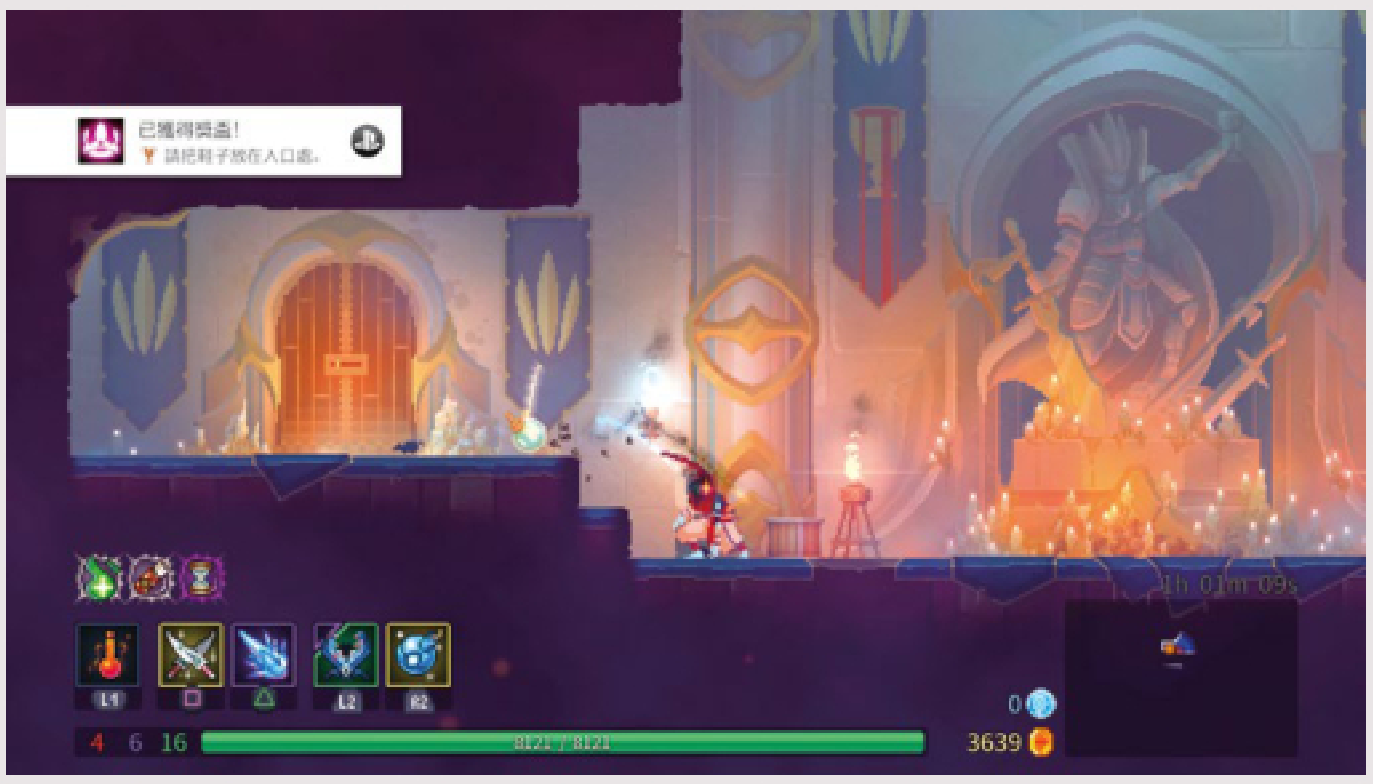
●**飞刀：**当与时光守护者有距离时，它极可能利用飞刀将玩家勾到自己身边再利用劈砍输出，此时翻滚和招架都能回避此招，但需注意飞刀结束后极有可能会扔出飞镖，因此成功招架飞刀后也需时刻准备下一轮招架。

●**冲刺：**时光守护者冲刺前会拉出一条金色的瞄准线，之后高速冲过来，利用翻滚可以躲避，如果招架精确在冲刺的半路还能把它停下并击昏，这时便可以输出。

●**落刀：**当生命值削弱到百分之五十以下时，时光守护者就会召唤刀刃进行干扰，时光守护者会把之前的攻击动作加速进行，应对方法与之前相同。此时几乎很难同时顾及飞刀和时光守护者的攻击，此时如果受伤尽量利用招架击昏的间隙喝药，并竭尽全力对时光守护者造成伤害，时间拖长很难获胜。

山巅城堡（6级）

场景要素	钥匙门，尖刺
出现的敌人	审判官、捕捉者、枪骑兵、守护骑士、斩杀者（精英）、暗黑跟踪者（精英）、刺刺（精英）
限时大门	无



强敌对策



枪骑兵：当枪骑兵在横向版面中，枪骑兵的攻击准备较长但会发动连续的三连前刺，该攻击在其前方范围较广威力也很大，不过背后击昏、控制类武器、盾牌招架应对他的攻击都有较好的效果。在枪骑兵纵向版面中，他会利用长枪进行上下戳刺，戳刺前有一个明显的发光提示，抓紧时机翻滚即可躲避。



守护骑士：其本身血量较厚，攻击前会有一个蓄力动作，之后会用大剑制造出一个龙卷风，该龙卷风具有吸力，当主人公过于靠近时就会被不断吸入并造成大额伤害，最好是在远程解决它，如果没有远程兵器就只能冰冻后近身攻击，一旦解冻就马上再冻住以防蓄力完成。

暗黑跟踪者（精英）：进门后该敌人会两个一起出场，要点和普通的暗黑跟踪者相同，兽夹也很有效。

攻略要点

本关进入BOSS房间要搜集两把钥匙，而要打开后方放有宝物的房间则需要第三把钥匙，这些钥匙被分配在红绿蓝三个房间里，这三个房间分别由精英版的暗影追踪者、刺刺、杀人鬼把守，虽然是精英版但由于已经来到BOSS房间前，玩家的武器与之前相比已经不可同日而语，配合兽夹和冰冻类武器会很容易将其消灭。由于临近最终BOSS，在本关内尽量将杂兵全部清掉，将地图全部踏遍，一来杂兵很可能会掉落较好的武器，二来可以最后一次积攒资金用以获得商店中的武器或者在小铸造所洗出合适的额外性能。

王座之间

敌人构成	国王之手（BOSS战）
场景要素	尖刺、冰冻平台
推荐武器	壁垒



作战思路

装备方面尽量把75%减伤堆满以增加容错率，血瓶至少达到能够恢复三次，主属性最少也要堆到20以上。与国王之手作战时除非攻击力已经非常高足够秒杀它，不然最好还是带上盾牌“壁垒”利用招架后的无敌时间进行输出。

BOSS招式及应对方式

●升空召唤：该BOSS血量被削弱到一定程度就会进行升空召唤，呼叫出一些杂兵，一共会进行两次，一旦使出该招式就意味着国王之手进入了下一阶段。

●旗帜召唤：第二阶段后的升空召唤会伴有旗帜落下，有时BOSS也会原地召唤旗帜，旗帜落地后会进入倒数阶段，之后会发生范围爆炸，尽可能在爆炸前利用武器将旗帜消灭。

●挑空攻击：在第一阶段BOSS的普通攻击就是挑空，该攻击实际判定比动画看起来慢一点，招式较为明显招架便是。

●前突攻击：进入第二阶段后当BOSS扭身蓄力时就要使出前突攻击，其后很可能会接一个砸地攻击，如果利用壁垒挡住了前突可以不用躲避衍生招式，直接利用无敌时间近身拼刀。

●二连攻击：此招非常难以躲避，BOSS以双手握住对称长枪时就用进行二连攻击，由于准备时间极短，只能尽量利用盾牌招架或减少伤害，此招后面极可能接一个前突攻击。

●手雷投掷：在第二阶段后BOSS就会在原地投掷大量手雷，运用盾牌就可以将手雷招架回去，也可利用翻滚来到国王之手后方进行回避。

●砸地攻击：有时候国王之手手腕装甲会发出金光，此时它会高高跃起进行砸地，地面上突起的岩菱会造成伤害，砸地前跳起即可躲避。

●前冲攻击：国王之手最具威胁的攻击，发动前国王之手前方会下蹲前方会出现一个金色护罩，之后它会直线冲过来把主人公撞到坑里的尖刺上，冲过来时如果能够进行招架主人公就只会被推到坑边上而不会受伤，当前冲到面前时翻滚也能回避攻击。注意在第三阶段有可能进行二连前冲，成功躲避一次也不能放松。

攻略心得

推荐符文获得路线

符文在游戏中是非常重要的收集品，当符文收集不全时很多地图我们都无法到达，因此在游戏初期建议最早先把符文全部收集。收集全部符文至少需要重新开始四遍，推荐路线如下。

①蔓藤符文：被囚者的牢房→有罪者的大道

②传送符纹：被囚者的牢房→猛毒下水道

③冲击符文：被囚者的牢房→有罪者的大道→藏骨堂

④蜘蛛符文：被囚者的牢房→猛毒下水道→旧下水道→作呕地窖

提升自己的能力

游戏中击败怪物并不能直接获得能力的提升，获得卷轴才是提升能力的最基本途径。由于游戏中有着三种能力的加成，刚开始有可能会有不知加哪个好的问题，实际上游戏中三种类型的加成都有对应的玩法，无论加哪个都能变强，只是一定要注意尽量都把所有能力都加到一个颜色上，平均分配会导致后期主人公过于孱弱。

武器推荐及获得方法

本作通过不同武器的搭配和额外性能的搭配，可以衍生出各种有趣的套装和玩法，因此此处给出几种各颜色的实用武器，答案并不惟一，此处仅供参考。

红色残忍



●平衡之刃：看似平淡无奇的武器，实际输出非常实在，没有特别的短板无论是打BOSS还是清杂兵都很实用。

获得方法：初始自动解锁



●冰冻手榴弹：冰冻手榴弹的冰冻效果实际并不如寒冰之弓来的好，但由于该武最初就会解锁，还是比较容易获得的带有减伤能力的武器，利用锻造所还能进一步提高其减伤能力，因此在初次攻关时还是非常好用的。



●诅咒之剑：该武器实际上有一定争议，它有着非常高的攻击力但也有着严苛的惩罚，当主人公装备这把武器受到攻击时就会立刻死亡。因此在技术极为纯熟时，这把武器是非常可靠的伙伴。

获得方法：第二次击败肿胀魔眼掉落图纸

紫色战术



●爆炸十字弓：由于该武器的特性是直接被攻击的敌人会受到暴击伤害，因此这把武器几乎每支箭射出去都是暴击，配合寒冰之

弓的冰冻效果十分好用，并且它还有绿色属性，在生存套装中也十分好用。

获得方法：黑暗跟踪者掉落图纸



●寒冰之弓：最强冰冻类武器，带有一定的自动瞄准，当配合穿透所有敌人的额外性能时十分霸道，能冰冻整排敌人。面对BOSS时，由于没有冰冻手榴弹那样较长的冷却时间，也是一把从头用到尾的利器。

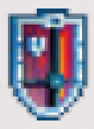
获得方法：不死兵弓箭手掉落图纸



●双向弩弓塔：紫色流的代表性武器之一，箭塔一放它们就会自动攻击，两个高等级箭塔连BOSS也顶不住，玩家只需专心躲避攻击即可。

获得方法：僵尸掉落图纸

绿色生存



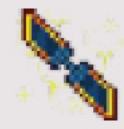
●壁垒：这块盾牌不光是生存系的神器，更是和各种流派百搭的神器，成功招架主人公会获得三秒无敌时间。或许面对小怪并不如其他一些武器实用，但在打BOSS时这三秒可以直接冲上去进行输出，如果攻击够高很快就可以终结BOSS。

获得方法：持盾兵掉落图纸



●药剂：该技能可以让主人公获得4秒的无敌时间，当有两个药剂就是8秒，再装备壁垒可能主人公大部分时间都笼罩在无敌中，只要攻击不是太差提刀硬干便是。

获得方法：BOSS肿胀魔眼掉落图纸



●对称长枪：该武器是最终BOSS掉落的武器，有着威力高攻击范围广的特点，配合双药剂可以和BOSS站着互砍，没有无敌的BOSS一小会就会被斩于马下。

获得方法：BOSS国王之手掉落



成就/奖杯列表

名称	成就	杯种	说明
铂金		白金	解锁一切
像爱一般宁静	10	铜杯	初次到达有罪者的大道
风景不错	10	铜杯	初次到达壁垒
终于到来的休息	10	铜杯	初次到达黑色大桥
闻到了烧味	10	铜杯	初次到达藏骨堂
在皮肤里抹上乳液	10	铜杯	初次到达监狱深处
这是什么怪味道	10	铜杯	初次到达猛毒下水道
是谁叫了意大利管子工	10	铜杯	初次到达旧下水道
“我惟一的许愿是，就是钓到一条鱼…”	10	铜杯	初次到达雾紫港湾
岛上的死亡中心	10	铜杯	初次到达墓地
怕黑吗?	10	铜杯	初次到达被遗忘的陵墓
Tic…Toc…	10	铜杯	初次到达钟楼
一触即发	10	铜杯	初次到达时钟室
为了财富和荣耀啊，小子。财富和荣耀…	10	铜杯	初次到达沉睡神殿
请把鞋子放在入口处	10	铜杯	初次到达山巅城堡
让我屈膝？想得美…	10	铜杯	初次到达守护者的居所
别再痒了!	20	铜杯	吸收藤曼符文
新的挑战者登场!	10	铜杯	吸收挑战者符文
到底在揉搓什么?	20	铜杯	吸收传送符文
野兽	20	铜杯	吸收冲突符文
小心翼翼…	20	铜杯	吸收蜘蛛符文
奔跑，奔跑吧!	10	铜杯	初次解开限时门
你看，一点都不难吧?	10	铜杯	成功完成挑战区域
名侦探	10	铜杯	初次发现秘密区域
呃！被打中要害了!	10	铜杯	在携带至少100个细胞时死亡
你只活一次，不是吗?	20	铜杯	携带“Ygdar Orus Li Ox!”变异时死亡
我们以前都去过那里…	10	铜杯	以砸地攻击撞向尖刺
宽恕	10	铜杯	受到诅咒后杀敌解除诅咒
超过光速!	10	铜杯	完成每日挑战
这也太弱了吧	10	铜杯	杀死100个精英怪物
胖子的愤怒疾走	20	铜杯	打败“看守者”
眼睛里进了什么东西?	20	铜杯	打败“肿胀魔眼”
剑圣	20	铜杯	打败“时光守护者”
最后的城墙倒塌了…	60	金杯	打败“国王之手”

名称	成就	杯种	说明
戏虐	50	银杯	没被打中一次击败“看守者”
完美的胜利	50	银杯	没被打中一次击败“肿胀魔眼”
舞姿	50	银杯	没被打中一次击败“肿胀魔眼”
你需要…一只手吗？？哇哈哈!	50	银杯	没被打中一次击败“国王之手”
切！滚！砍!	10	铜杯	解锁十个武器
购物大仙	10	铜杯	解锁10个技能
外部提取	10	铜杯	吸收第一个BOSS起源细胞
熟练提取	10	铜杯	吸收第二个BOSS起源细胞
艺术性提取	10	铜杯	吸收第三个BOSS起源细胞
灵巧提取	10	铜杯	吸收第四个BOSS起源细胞
起来，警卫们，他们又来了!	10	银杯	只激活一个BOSS起源细胞状态下完成游戏
没有恐惧	30	银杯	激活两个BOSS起源细胞状态下完成游戏
更难，更好，更快，更强	40	银杯	激活三个BOSS起源细胞状态下完成游戏
让我们进入正题	50	银杯	激活四个BOSS起源细胞状态下完成游戏
老鼠也忌避的地方	10	铜杯	初次到达作呕地窖

难点成就/奖杯

前言：本作的大部分成就/奖杯都很容易获得，即使不刻意搜集在通关时都能达成一半。但本游戏通关以后可以说是一个新的开始，每次以更高难度通关才能获得一个BOSS细胞，完成BOSS细胞相关成就/奖杯至少也要在原来的基础上通关四遍。另外虽然可以通过备份法重复挑战BOSS，但无伤击败BOSS的成就/奖杯，也需长时间的练习才能达成。

什么？这个也好嘛…：该成就/奖杯要求携带初始剑，弓，盾三者中的一个来击败最终BOSS，实际只需带在身上并不需要用。相当于锁了一个武器栏，由于不限制难度，击败无BOSS细胞难度下的国王之手即可。

不死：该成就/奖杯要求在携带“Ygdar Orus Li Ox!”变异的状态下击败最终BOSS，该变异的能力是主人公如果死掉后可以有一次复活机会，但一次流程中只能点出一次，使用后就会被锁住。因此最好流程中把这个变异留到打最终BOSS时再点出，注意点血量别被打死就好了。

享受危险的男子汉：该成就/奖杯要求使用“诅咒之刃”击败最终BOSS，由于诅咒之刃攻击力超高但受到攻击就会立刻死亡，因此建议流程中以其他武器多多收集卷轴堆高攻击力，到了山巅城堡处清图后利用“重新进货”刷出诅咒之刃，之后备份存档，利用无敌时间类武器辅助多多挑战。



攻略透解 GUIDE THROUGH

离前作发售已经过去了3年，结果3年过去了，玩家扮演的依然是灭鼠五人组，然而这次玩家对抗的不再单单是鼠人，还包括了混沌大军，战斗也因此变得更加激烈。本作的家用机版比PC版迟了4个月，还不对应中文。但考虑到价格不高，而且作为合作类游戏本作还是非常耐玩的，对于XOne玩家特别是购买了XGP服务的玩家来说，本作还是值得推荐的。

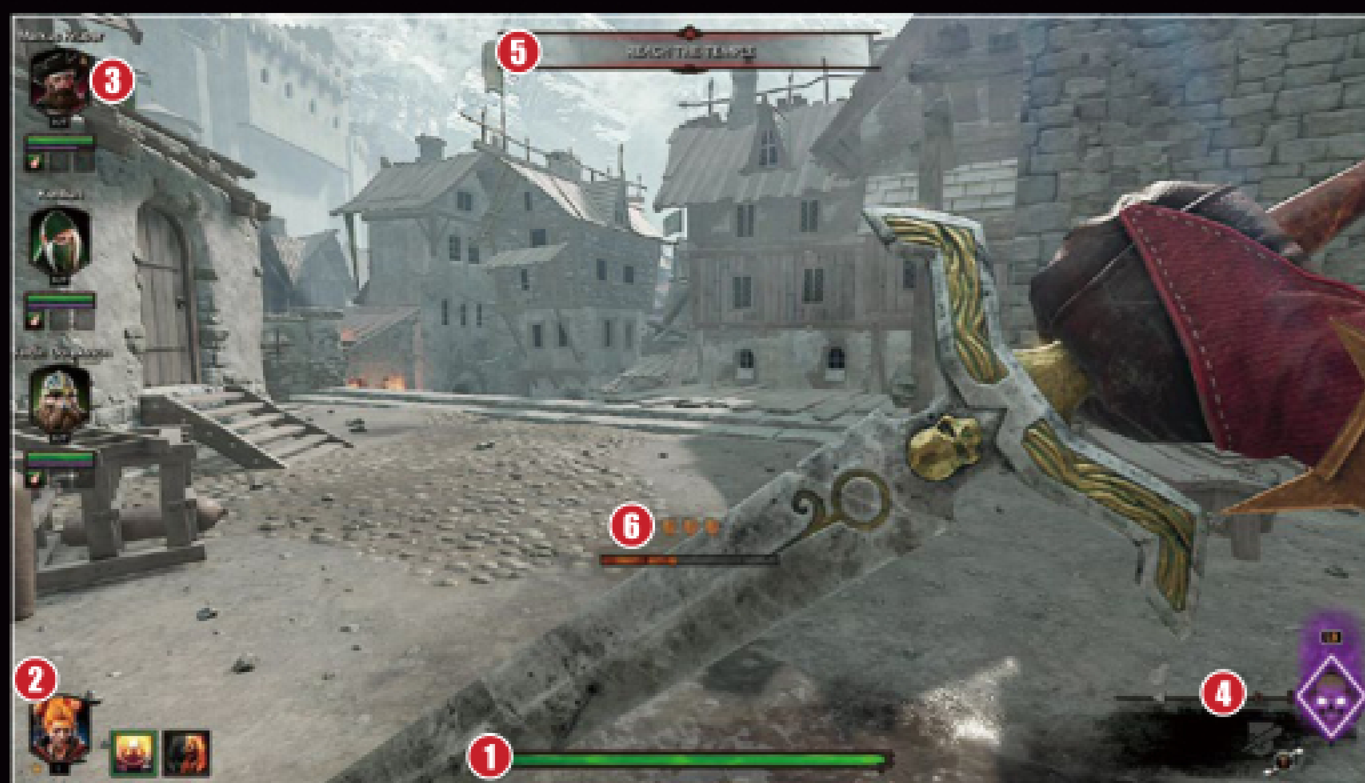
本文对应语言：英文
本文对应版本：1.0.0.268

文 三日月　美编 Juxi

XOne

战锤 灭世鼠疫Ⅱ		Fatshark
Warhammer Vermintide Ⅱ		动作冒险 / 美版
2018年7月11日	本地1人/在线1~4人	无对应周边
售价为159港币		

※Steam版已于3月9日发售



1. 玩家HP，下降到0时会倒下，倒下后一定时间没被救起来角色就会死亡。
2. 玩家角色以及当前效果
3. 队伍角色
4. 道具栏，从左到右分别是回复道具、手雷和强化药水
5. 玩家当前目标
6. 格挡槽/体力槽、过热槽

系统详解

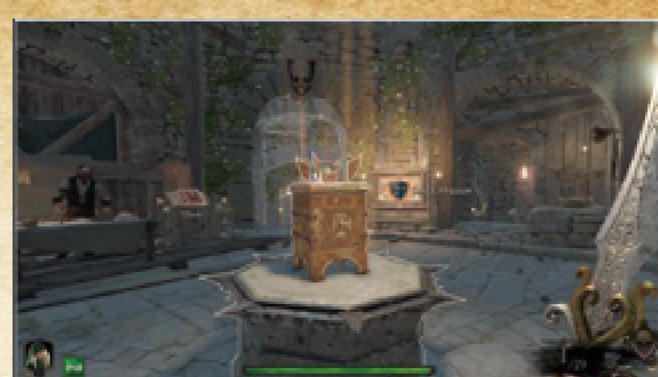
操作列表

键位	作用
A	跳跃、躲避
X	互动、上弹
Y	切换武器
B	蹲下
LB	使用主动技能
LT	格挡、蓄力、瞄准
RB	标记敌人

键位	作用
RT	攻击、使用
左摇杆	移动角色
右摇杆	移动视角
方向键↑	拿出手雷
方向键↓	查看角色
方向键←	拿出回复道具
方向键→	拿出强化药水

游戏模式

作为一款以多人为主的游戏，本作却不是强制在线。玩家可以在在线模式和离线模式中选择一个来进行游戏。但必须注意的一点是，两个模式的角色进度并不统一，在线模式的角色进度可以继承到离线模式中，但离线模式的角色进度却不能继承到在线模式中去。另外，离线模式下不能解锁成就。



2018 © Fatshark AB

选择任务

序章完成，玩家到达据点后就可以开始选择任务了。本作共有四大章，除了最后一章以外，每一大章玩家都需要依次完成四个任务后才算是完成。每个大章的最后一章末尾固定有一场 BOSS 战。最终章则需要玩家完成三大章后才能解锁，最终章只有一个关卡。

选择任务后，除了正常的快速游戏和自定义游戏以外，还有特殊关卡英雄伟业“HEROIC DEED”。英雄伟业需要玩家开箱获得特殊道具“Deed”后才能。简单而言就是给关卡设下各种各样的限制（敌人增加、没有回复药等），完成后玩家可以获得宝箱作为奖励。



玩家还可以选择难度，难度越高，敌人的数量就越多、强度越大，场景中能获得的道具数量也越少，当然，高难度的奖励也更好。不同难度的其他区别如下：

难度	效果
Recruit	力量要求：100，经验获得率：100%
Veteran	力量要求：300，经验获得率：125%
Champion	力量要求：300，经验获得率：150%
Legend	力量要求：300，经验获得率：200%

装备和力量（POWER）

本作的角色扮演游戏要素颇多，其中一个便是装备系统。装备的获得方法只有一个：开箱。箱子只能通过完成关卡和挑战才能获得，箱子等级越高，开出的装备力量最大值就越高，但玩家能开出的装备数值只会在角色力量值附近浮动。举个例子，角色当前能力值是 200，箱子能开出的装备力量最大值为 300，那么玩家也只能开出 200 左右的装备，而不会开出 300 的装备。

装备同样有稀有度的概念，稀有度越高，性能越好。稀有度从低到高装备颜色分别是：白、绿、蓝、橙、红。

力量等同于角色扮演游戏中的“装等”，取决于玩家所有装备力量的平均值。力量越高，角色的能力就越高，就可以去挑战更高难度的关卡。而正如前文所说的一样，力量值还会影响到玩家开箱后能获得的装备的质量。因此在游戏中前期，武器装备一切以力量为重。在力量差距较大的情况下，优先考虑装备力量而不是附加能力。



战斗的核心：格挡和闪避

和《求生之路》这类游戏不同，本作虽然同样是合作类游戏，但玩家大部分时候使用的武器都是近战武器，因此格挡成为了玩家战斗时不容忽视的环节之一。除了部分能够使玩家不能行动的特殊攻击以及 BOSS 的一小部分攻击以外，敌人的绝大部分攻击都可以格挡。格挡成功的话，玩家不会受到任何伤害，但根据攻击的不同（例如正面吃下 BOSS 的攻击），玩家可能会被击飞或者陷入眩晕状态，消耗的格挡槽也会不相同。

每把武器的格挡槽都是不同的，玩家可以比较直观地从武器种类看出格挡槽的多少：轻便的武器诸如双剑格挡槽会比单手剑和盾的组合的格挡槽要少很多。格挡槽的多少直接影响格挡的效率，但必须注意的是，格挡的范围实际上是 360 度的，但在有效范围外的格挡需要消耗的格挡槽是一般情况下的两倍。

格挡在对付一大群敌人时会非常有效，但在对付单个的强力敌人时，闪避才是最有效的手段。闪避需要消耗体力，和格挡类似，每把武器的的体力槽各不相同。和格挡相反，武器越轻便，体力槽就长。



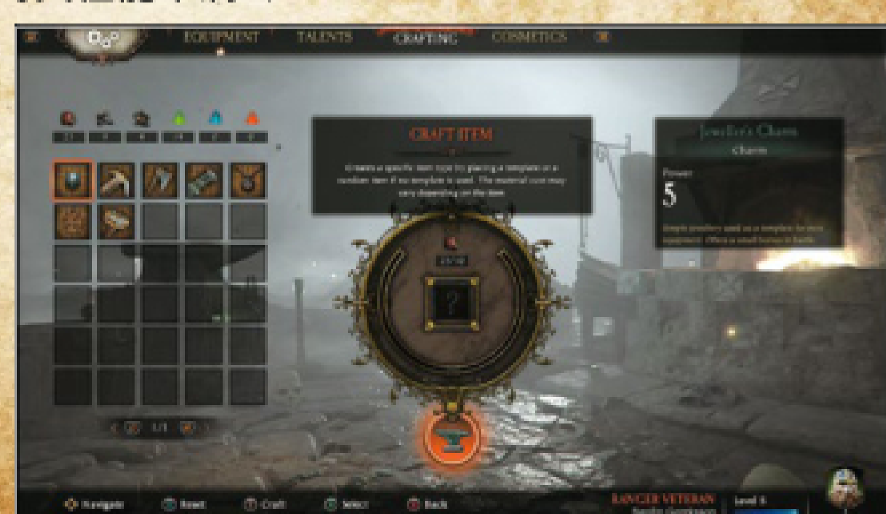
制作、重铸和幻化

多余的装备可以通过拆解获得素材，不同种类、不同稀有度的装备能够拆出不同的素材。全素材的获得方法如下：

素材	获得方法	用途
Scraps	拆除装备	制作、升级、幻化装备
Received weapon element	拆除武器	制作、升级武器
Received elements from jewelry	拆除饰品	制作、升级饰品
Green dust	拆除绿色品质的装备	重铸装备
Blue dust	拆除蓝色品质的装备	重铸装备，可转化成 Green dust
Orange dust	拆除橙色品质的装备	重铸装备，可转化成 Blue dust

玩家们想必已经发现了，那就是最高品质的红色装备是不能拆除的，而且玩家也不能制作和升级红色装备。当然，红色装备作为稀有度最高的装备，其性能也是所有装备中最好的。而制作本身也只能制作出白色（最低）品质的装备，玩家还需要利用升级（Upgrade）来提升装备的品质。

升级装备后如果对其性能不满怎么办？玩家可以选择花费素材来重铸（re-roll）。值得注意的是，重铸只会影响其附带的效果，而不会影响其力量值，而且结果是完全随机的。



幻化（Weapon Illusions）则是外观党的首选。幻化可以改变武器的外观，外观本身的获得方法只有一个，那就是提取（Extract Illusion），提取后就可以将其外观用到另一件装备上了（Apply Illusion）了。必须注意的一点是，提取外观的同时，被提取外观的装备会被摧毁。

留得青山在：无论什么难度，在没有增加额外条件的前提下，本作判定全灭的标准只有一个：全部由玩家操作的角色都处于不能战斗的状态。倒下没被及时救起的玩家会“死亡”，但过一段时间就会以“捆绑”状态在场景里重生，此时其他玩家帮其松绑就可以让他重归战线。因此队伍大规模减员时无须过于慌张，保证自己存活才是最重要的。

全角色一览

简单介绍

虽然技能各不相同，但由于操作没有多大区别，因此和很多多人合作游戏（例如“《求生之路》系列”）类似，本作的角色在实战时给玩家的感觉其实都差不多。但根据配搭的天赋技能和选择的武器装备不同，角色的性能会发生变化，从而影响玩法和战术。

五个角色中惟一一个和其他角色截然不同的是西耶那，她拥有其他角色所没有的“过热槽”设定。西耶那的远程攻击并没有弹药限制，取而代之的是“过热槽”。每次发动远程攻击或者远程蓄力攻击都会积累过热槽，过热槽会随着时间减少，达到最大值时西耶那会持续受到伤害直到倒下，其伤害基本上是秒杀的。

其他一些角色间的差异除了技能以外，还体现在了装备上，不过这一点就是老生常谈了。不同的装备有着不同的性能，一般来说，近战武器方面，其攻击范围一般和攻击速度成反比，而攻击速度越慢的武器，其格挡槽就会更高。远程武器同理，威力越大攻击速度越慢，其携弹量就越少。玩家不妨使用多几种武器，并配合不同的技能，来找到适合自己的组合。



职业和技能

每个角色之间的等级都是独立的，但共同装备（例如饰品）却是共通的。每个角色都有三个职业，三个职业从使用的武器到技能各不相同。角色等级达到 7 以后会解锁第一个职业，12 级时解锁第二个。

同一角色不同职业之间的区别有时候会非常巨大，玩法也会各不相同。值得注意的是，虽然“转职”后角色技能会初始化，但实际上玩家只要重新学习技能就可以了，同一角色不同职业的等级是共同的。

技能同样也非常简单，每个职业除了初始的默认技能以外，共有 5 大类合计 15 个技能供玩家选择。等级每提升到 5 的倍数（5,10,15,20,25），玩家就能从 3 个技能中选择一个。玩家也不需要进行取舍，因为玩家可以在非任务阶段随意切换技能而不需要付出任何代价。每类技能只能选择一个，在 25 级的时候玩家最多可以同时装备 5 个天赋技能。

克鲁泊尔



Mercenary

默认技能

名称	效果
Paced Strikes	同时击中 3 个敌人后的 6 秒内，攻速提高 10%
Morale Boost（主动技能）	提高自身周围友军的 HP 上限，对周围敌人造成硬直。
Hitting the Sweet Spot	攻击可以穿透敌人。
No More Laughin' now！	暴击率提高 5%。

天赋技能

名称	效果
等级 5	
Ready for Action	体力回复速度提高 30%。
And Stay Down！	暴击率提高 5%。
Battle Scars	所有和回复 HP 相关的效果提升 30%。
等级 10	
The More, The Merrier	体力回复速度提高 30%，这个效果最多可以重叠 5 次。
Desperate Defiance	当 HP 低于 50% 时，受到的伤害降低 35%。
Shrug it Off！	当受到伤害时，攻击硬直降低 35%。
等级 15	
Reikland Reaper	“Paced Strikes”发动时，攻击力提升 15%。
Blade Barrier	“Paced Strikes”发动时，受到的伤害降低 25%。
Strike Together	“Paced Strikes”发动时，附近的友军防御力上升。
等级 20	
For the Empire！	暴击会暂时提升你的 HP。
Soldier's Spirit	击杀敌人后会暂时提升你的 HP。
The Harder They Fall	击杀 Rat Ogre、Stormfiend、Bile Troll 或者击退敌群会会暂时提升你的 HP。
等级 25	
Gabbler	“Morale Boost”的冷却时间降低 30%。
Inspirational	“Morale Boost”的提升 HP 最大值效果提升。
On Yer Feet, Mates！	“Morale Boost”可以复活友军。

Huntsman

默认技能

名称	效果
Waste Not, Want Not	利用远程攻击爆头击杀敌人时，回复一枚弹药。
Hunter's Prowl（主动能力）	进入隐身状态。
Poacher's Mark	远程武器的有效射程提升一倍
Call Out Weakness	附近的友军的暴击率提升 5%。

天赋技能

名称	效果
等级 5	
Keep 'Em Coming	上弹速度提升 20%。
On Target	远程武器的后助力降低 25%。
Outdoorsman	提升一格体力。
等级 10	
Scavenger	击杀 BOSS 时，弹药回复到最大值。
Make 'Em Bleed	暴击造成的伤害提升。
Hands Off！	抓住克鲁泊尔的敌人受到的伤害会变成两倍。
等级 15	
Taal's Blessing	利用远程攻击爆头击杀敌人后时，回复两枚弹药。
Makin' It Look Easy	利用远程攻击爆头击杀敌人后后，暴击率提升 25%。
Thrill of the Hunt	上弹速度提升 20%，维持 5 秒。
等级 20	
For the Empire！	暴击后，HP 暂时提升。
Soldier's Spirit	击杀敌人后，HP 暂时提升。
The Harder They Fall	击杀 Rat Ogre、Stormfiend、Bile Troll 或者击退敌群会会暂时提升你的 HP。
等级 25	
Blend In	“Hunter's Prowl”的冷却时间降低 30%。
Hunter's Respite	发动时，克鲁泊尔每秒回复 4 点 HP。
I'm Coming for Ya	“Hunter's Prowl”发动时，克鲁泊尔的力量提升 20%。

Foot Knight

默认技能

名称	效果
Protective Presence	附近的友军受到的伤害减少 15%。
Valiant Charge（主动能力）	冲刺并撞倒敌人。
Taal's Fortitude	提升两格体力。
No Guts, No Glory	降低受到的伤害。

天赋技能

名称	效果
等级 5	
Bulwark	提升格挡和推开敌人的效果 50%。
Bastion of the Reik	提升 25% 的 HP 最大值。
Onslaught	提升 5% 的攻击速度。

等级 10	
名称	效果
Regroup	被复活的队友在 10 秒内受到的伤害降低 50%。
Counter-Attack	格挡槽清空后 5 秒内，玩家的攻击不会被中断。
Build Momentum	蓄力攻击击中敌人后的 2 秒内，体力回复速度增加 40%。
等级 15	
名称	效果
Battle Drill	“Protective Presence”可以增加队友的体力槽。
Defensive Formation	“Protective Presence”的效果增加到 20%。
Drillmaster	“Protective Presence”可以提高 5% 的移动速度。
等级 20	
名称	效果
For the Empire！	暴击后，HP 暂时提升。
Soldier's Spirit	击杀敌人后，HP 暂时提升。
The Harder They Fall	击杀 Rat Ogre、Stormfiend、Bile Troll 或者击退敌群会会暂时提升你的 HP。
等级 25	
名称	效果
A Life of Battle	“Valiant Charge”的冷却时间降低 30%。
Glory Hound	“Valiant Charge”发动时，克鲁伯尔的力量提升 20%。
Hold Ground	“Valiant Charge”发动时，玩家格挡所需的体力降低，维持 10 秒。

巴丁



Ranger Veteran

默认技能

名称	效果
Survivalist	每击杀一个特殊敌人，敌人都会掉落弹药。
Disengage（主动能力）	扔出烟雾弹，巴丁在一段时间内不会被敌人攻击。
Loaded for Battle	远程武器弹药最大值提升 50%。
Fast Hands	远程武器上弹速度加快。

天赋技能

等级 5	
名称	效果
Hunter's Eye	远程武器的后助力降低 25%。
Apply Pressure	所有和回复 HP 相关的效果提升 30%。
Foe-Feller	攻击速度提升 5%。
等级 10	
名称	效果
Last Resort	弹药打完时，巴丁的力量提升 25%。
No Dawdling！	提升 5% 的移动速度。
Curl Up	当巴丁被敌人抓住时，受到的伤害减少 50%。
等级 15	
名称	效果
Battle Brew	每击杀四个特殊敌人，“Survivalist”的效果从掉落弹药变成掉落炸药。
Grungni's Cunning	增加“Survivalist”能力掉落的弹药
Master Brewer	每击杀三个特殊敌人，“Survivalist”的效果从掉落弹药变成掉落药水。
等级 20	
名称	效果
Just Drunk Enough	暴击后，HP 暂时提升。
Grudge-Borne	击杀敌人后，HP 暂时提升。
Grimnir's Champion	击杀 BOSS 时，回复 HP。
等级 25	
名称	效果
Ranger's Ambush	“Disengage”的有效时间变为 14 秒。
Preparation	“Disengage”的冷却时间减少 30%。
Catch a Breath	“Disengage”发动时，巴丁的 HP 回复 20 点。



Ironbreaker

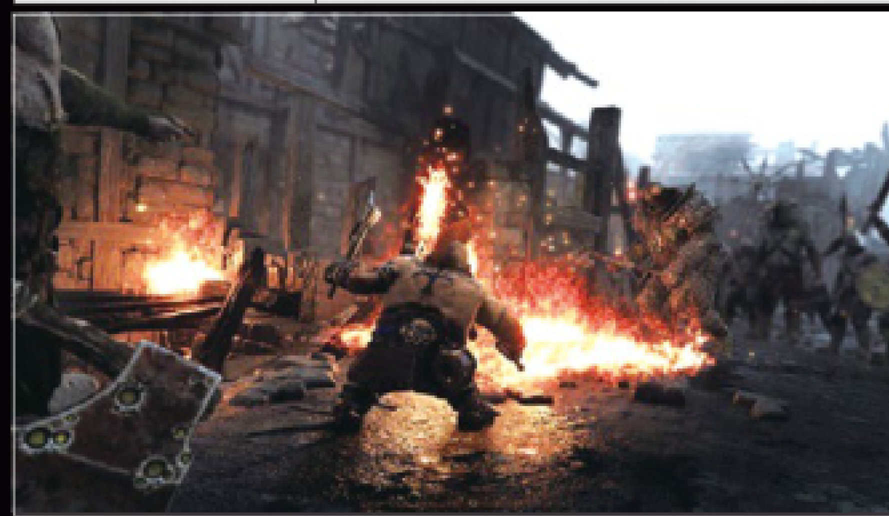
默认技能

名称	效果
Gromril Armour	每隔 20 秒无效化一次攻击。
Impenetrable（主动能力）	吸引所有人形大小敌人的注意力，在 10 内巴丁的防御力提升，可以无限格挡。
Dwarf Forged	提高防御力。
Doughty	提高体力最大值。

天赋技能

等级 5	
名称	效果
Shield of Valaya	提升格挡和推开敌人的效果 50%。
Stoutfellow	提升 20% 的最大 HP。
Indefatigable	格挡槽增加一格。
等级 10	
名称	效果
Gazul's Duty	被复活的队友在 10 秒内受到的伤害降低 50%。
Irondrake	减少 Drakefire（武器）30% 的过热。
Miner's Rhythm	蓄力攻击击中敌人后的 2 秒内，体力回复速度增加 40%。
等级 15	
名称	效果
Ironbreaker's Resolve	“Gromril Armour”发动时，体力回复速度增加 50%。
Rune-Forged	“Gromril Armour”发动并减低伤害时，巴丁回复 10 点 HP。
Tunnel Fighter	“Gromril Armour”的冷却时间减少到 13 秒。
等级 20	
名称	效果
Just Drunk Enough	暴击后，HP 暂时提升。
Grudge-Borne	击杀敌人后，HP 暂时提升。
Grimnir's Champion	击杀 BOSS 时，回复 HP。
等级 25	
名称	效果
Heart of Gromril	“Impenetrable”的有效时间增加 15 秒。
Booming Taunt	增加“Impenetrable”的有效范围。
Oi！ Wazzok！	“Impenetrable”可以吸引 BOSS 的注意力。





Slayer

默认技能

名称	效果
Trophy Hunter	每击中一次敌人，对其所造成的伤害都会增加，可累积。
Leap（主动能力）	跳到敌人面前使其陷入硬直，能力发动后巴丁的攻击速度会提升。
Path of Carnage	增加攻击速度。

天赋技能

等级 5	
名称	效果
Stoutfellow	增加 25% 的 HP 最大值。
Hack and Slash	暴击率提高 5%。
See it Coming	闪避距离增加 20%。
等级 10	
名称	效果
Oblivious to Pain	受到的伤害降低为 10 点（如果低于 10 点则只受到一半伤害）。
Stunty Saviour	巴丁是最后生还者时，移动速度增加 15%。
Crippling Wounds	暴击造成的伤害增加。
等级 15	
名称	效果
Unstoppable！	“Trophy Hunter”的有效时间增加 5 秒。
Moving Target	“Trophy Hunter”可以提升巴丁的防御力。
Adrenaline Surge	“Trophy Hunter”的效果累积到最大值时，降低“Leap”的冷却时间。
等级 20	
名称	效果
Just Drunk Enough	暴击后，HP 暂时提升。
Grudge-Borne	击杀敌人后，HP 暂时提升。
Grimnir's Champion	击杀 BOSS 时，回复 HP。
等级 25	
名称	效果
Crunch！	“Leap”所能造成的硬直变大。
Unstoppable	发动“Leap”后，巴丁的攻击不会被中断。
No Escape	发动“Leap”后，巴丁的移动速度增加 25%。

凯瑞莲



Waystalker

默认技能

名称	效果
Amaranthe	当 HP 低于 50% 时，HP 会慢慢回复。
Trueshot Volley（主动能力）	射出跟踪箭。
Arrow Storm	提高弹药最大值 50%。
Waywatcher's Bow	远程武器的有效射程提升一倍。

天赋技能

等级 5

名称	效果
Fury of Anath Raema	攻击时的移动速度增加 5%。
Morai-Heg's Scorn	暴击率提高 5%。
Hukon's Tenacity	体力回复速度增加 30%。

等级 10

名称	效果
Ironfeather Flights	击杀 BOSS 后，弹药回复最大值的 30%。
Daughter of the Hunt	当 HP 低于 45% 时，暴击的攻击力提高。
Arcane Bodkins	爆头攻击的伤害提高。

等级 15

名称	效果
Isha's Embrace	增加 HP 的回复速度。
Vaul's Quiver	远程武器的弹药会自然回复。
Rejuvenating Locus	队友的 HP 也会自动回复，但效率只有凯瑞莲的一半。

等级 20

名称	效果
Weavebound	暴击后，HP 暂时提升。
Khaine's Thirst	击杀敌人后，HP 暂时提升。
Champion of Athel Loren	击杀 BOSS 时，回复 HP。

等级 25

名称	效果
Asrai Focus	“Trueshot Volley” 的冷却时间减少 30%。
Lifebloom Arrows	发动 “Trueshot Volley” 能回复 20 点 HP。
Kurnous' Blessing	发动 “Trueshot Volley” 能回复 20% 的弹药。

Handmaiden

默认技能

名称	效果
The Dance of Seasons	增加回避距离。
Dash（主动能力）	向敌人冲刺，被击中的敌人会进入流血状态。
Renewal	附近友军的体力回复速度增加。
Ariel's Benison	复活队友时不会被敌人的攻击打断。

天赋技能

等级 5

名称	效果
Asrai Vigor	格挡时，格挡槽增加一格。
Wraithwillow stance	提升格挡和推开敌人的效果 50%。
Quiver of Plenty	提高弹药最大值 40%。

等级 10

名称	效果
Triumph of the Cadai	当击杀 BOSS 时，所有不利效果都会消除的，暂时的 HP 回复效果会变成永久。
Eldrazor's Precision	增加 15% 的力量，但降低 5% 的攻击速度。
Defiance	当凯瑞莲是最后生还者时，受到的伤害降低 50%。

等级 15

名称	效果
Gladerunner	提高 5% 的移动速度。
Shadowstep	增加 20% 的回避距离。
Hukon's Tenacity	回复体力的速度再增加 50%。

等级 20

名称	效果
Weavebound	暴击后，HP 暂时提升。
Khaine's Thirst	击杀敌人后，HP 暂时提升。
Champion of Athel Loren	击杀 BOSS 时，回复 HP。

等级 25

名称	效果
Gift od Ladrielle	发动 “Dash” 后，凯瑞莲会进入隐身状态，维持 3 秒。
Bladedancer	“Dash” 路径上的敌人会受到伤害，但硬直减少。
Handmaiden's Grace	“Dash” 的冷却时间减少 30%。

Shade

默认技能

名称	效果
Murderous Prowess	背刺所造成的暴击能够秒杀人形敌人。
Infiltrate（主动技能）	凯瑞莲隐身并能够穿越敌人，10 秒后或者攻击会使技能失效。
Assassin's Blade	从背后攻击敌人时，攻击力提高 50%。

天赋技能

等级 5

名称	效果
Hukon's Tenacity	体力回复速度增加 30%。
Fury of Anath Raema	攻击速度提高 5%。
Shadowstep	回避距离增加 20%。

等级 10

名称	效果
Gladerunner	提高 5% 的移动速度。
Ellinill's Venom	攻击拥有抓住角色能力的特殊敌人时，伤害提升 100%
Hekarti's Bounty	当友军持有至少一个魔法书时，力量提升 15%。

等级 15

名称	效果
Ereth Khial's Herald	“Murderous Prowess” 能够增加 75% 的攻击力。
Mistress of Sacrifice	增加背刺的判定范围。
Bloodfletcher	背刺成功的话回复一枚弹药。

等级 20

名称	效果
Weavebound	暴击后，HP 暂时提升。
Khaine's Thirst	击杀敌人后，HP 暂时提升。
Champion of Athel Loren	击杀 BOSS 时，回复 HP。

等级 25

名称	效果
Veilwalker	“Infiltrate” 的有效时间增加 15%。
Shadowhunter	使用远程攻击时，不会使 “Infiltrate” 失效。
Shadespirit	“Infiltrate” 的冷却时间减少 30%。

萨尔茨皮雷



Witch Hunt

默认技能

名称	效果
Witch-Hunt	被标记的敌人所受到的伤害 20%。
Animosity（主动技能）	推开敌人，并增加附近友军的暴击率，维持 5 秒。
Eternal Guard	格挡正面的轻攻击不会消耗格挡槽。
Killing Shot	爆头攻击所造成的暴击能够秒杀人性敌人。

天赋技能

等级 5

名称	效果
Charmed Life	增加 20% 回避距离。
Unflagging Spirit	格挡时，格挡槽会增加一格。
Always Prepared	提高弹药最大值 30%。

等级 10

名称	效果
Abjure Temptation	当友军持有至少一个魔法书时，力量提升 15%。
Deathknell	增加 25% 的爆头伤害（不包括暴击）
Suffer No Heresy	被敌人抓住时，受到的伤害减少 50%。

等级 15

名称	效果
Marked for Death	被标记的敌人死去后，攻击速度增加 10%，维持 4 秒。
Justice's Bounty	被标记的敌人死去后，队伍里的所有成员回复 2 点 HP。
Wild Fervour	被标记的敌人死去后，暴击率提高 8%，维持 4 秒。

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

等级 20

名称	效果
Holy Cause	暴击后，HP 暂时提升。
Righteous Zeal	击杀敌人后，HP 暂时提升。
Purifier	击杀 BOSS 时，回复 HP。

等级 25

名称	效果
Redoubled Purpose	“Infiltrate”的冷却时间减少 30%。
Resonating Faith	“Infiltrate”的有效时间增加 10 秒。
Fierce Oratory	“Infiltrate”的有效范围增加 50%。

Bounty Hunter

默认技能

名称	效果
Blessed Shot	每隔 10 秒，远程攻击必定会发动暴击。
Locked and Loaded（主动技能）	发射穿甲弹，攻击会穿透敌人。
Ammo Pouches	提高弹药最大值 50%。
Quick Release	远程武器上弹速度变快。

天赋技能

等级 5

名称	效果
Swift Reload	上弹速度增加 20%
Make Them Count	远程攻击的扩散范围减少 25%。
Vicious Virtue	攻击速度增加 5%。

等级 10

名称	效果
Leave None Behind	复活队友的速度增加 30%。
Necessary Means	弹药打完时，巴丁的力量提升 25%。
Crippling Strike	暴击的攻击力提升 25%。

等级 15

名称	效果
Pious Fervour	暴击发动后回复 HP。
Cruel Fortune	“Blessed Shot”的冷却时间降低到 10 秒。
Prize Bounty	发动“Blessed Shot”不需要消耗子弹。

等级 20

名称	效果
Holy Cause	暴击后，HP 暂时提升。
Righteous Zeal	击杀敌人后，HP 暂时提升。
Purifier	击杀 BOSS 时，回复 HP。

等级 25

名称	效果
Encore	“Locked and Loaded”的冷却时间降低 30%。
Double-shotted	“Locked and Loaded”发射的子弹数变成两枚。
Buckshot	“Locked and Loaded”发动后，往两个相反的方向各射一枪。

Zealot

默认技能

名称	效果
Fiery Faith	HP 每下降 25%，力量提升 5%，最多提升 20%。
Holy Fervour（主动技能）	冲刺，攻击速度变快，维持 5 秒。
Unswerving Strikes	重攻击不会被中断。
Heart of Iron	可以免除一次死亡（冷却时间为 120 秒）。

天赋技能

等级 5

名称	效果
Holy Endurance	体力回复速度增加 30%。
Saint of Battle	暴击率增加 5%。
Strong of Will	眩晕的持续时间减少 35%。

等级 10

名称	效果
No Surrender	附近敌人数量每增加一，力量提升 5%，最多可提升 15%。
Flagellant	受到的伤害降低为 10 点（如果低于 10 点则只受到一半伤害）。
Suppress Pain	HP 降低到 50% 以下时，受到的伤害降低 35%。

等级 15

名称	效果
Shield of Faith	HP 每下降 25%，格挡范围提升 10%，最多提升 50%。
Holy Crusader	HP 每下降 25%，暴击攻击力提升 10，最多提升 50%。
Prize Bounty	HP 每下降 25%，体力最大值提升 25，最多提升 50%。

等级 20

名称	效果
Holy Cause	暴击后，HP 暂时提升。
Righteous Zeal	击杀敌人后，HP 暂时提升。
Purifier	击杀 BOSS 时，回复 HP。

等级 25

名称	效果
Frother	“Holy Fervour”的冷却时间减少 30%。
Pleasure from Pain	“Holy Fervour”每击中敌人一次，萨尔茨皮雷回复 2 点 HP。
Blessed Frenzy	“Holy Fervour”的有效时间变成 8 秒。

西耶那



Battle Wizard

默认技能

名称	效果
Tranquility	在没有受到攻击，以及停止使用远程攻击 8 秒，冷却时间减少。
Fire Walk（主动技能）	往前传送一段距离，经过的路径会出现火焰。
Reckless Haste	过热槽越高，远程攻击的蓄力速度越快。
Pyromantic Surge	增加远程攻击力。

天赋技能

等级 5

名称	效果
Cauterise Wounds	所有和回复 HP 相关的效果提升 30%。
Fuelled by Fire	格挡时增加一格格挡槽。
Voracious Conjuring	提高 15% 远程攻击速度。

等级 10

名称	效果
World Aflame	附近敌人每增加一个，力量提升 5%，最多可提升 15%。
Molten Skin	当西耶那是最后生还者时，受到的伤害减少 50%。
Flickerform	眩晕时间减少 35%。

等级 15

名称	效果
Burning Vigour	“Tranquility”发动时，体力消耗降低 40%。
Rechannel	“Tranquility”发动时，远程攻击速度提高 40%。
Centered	增强“Tranquility”的效果。

等级 20

名称	效果
Seething Embers	暴击后，HP 暂时提升。
Soul Snare	击杀敌人后，HP 暂时提升。
Blazing Harvest	击杀 BOSS 时，回复 HP。

等级 25

名称	效果
Volan's Quickening	“Fire Walk”的冷却时间减少 30%。
Lava Walker	“Fire Walk”的火焰效果时间延长 10 秒。
Burnout	增加远程攻击力。

Pyromancer

默认技能

名称	效果
Critical Mass	过热槽越高，暴击率越高（每层增加 5%，最多可以叠加四层）
The Burning Head（主动技能）	射出跟踪火球。
Searing Focus	增加远程攻击力。

天赋技能

等级 5

名称	效果
Focusing Lens	远程攻击的扩散范围减少 25%。
Martial Study	攻击速度增加 5%。
Natural Talent	过热速度降低 10%。

等级 10

名称	效果
Ashen Form	被敌人抓住时，受到的伤害降低 50%。
Dissipate	当手持魔法书时，远程攻击冷却时间降低速度增加 100%。
Quickening	HP 降低到 50% 以下时，远程攻击速度增加 25%。

等级 15

名称	效果
Shield of Tarnus	“Critical Mass”可以降低 10% 的体力消耗（最多可以降低 50%）
Blazing Equilibrium	“Critical Mass”可以过热速度 10%（最多可以降低 50%）。
One with the Flame	“Critical Mass”可以增加攻击速度 2%（最多可以降低 10%）。

等级 20

名称	效果
Seething Embers	暴击后，HP 暂时提升。
Soul Snare	击杀敌人后，HP 暂时提升。
Blazing Harvest	击杀 BOSS 时，回复 HP。

等级 25

名称	效果
Exhaust	发动“The Burning Head”时，减低过热槽。
Bonded Flame	发动“The Burning Head”时，短时间内 HP 增加 20 点。
Fiery Heart	“The Burning Head”的冷却时间减少 30%。

Unchained

默认技能

名称	效果
Blood Magic	受到伤害的 50% 会被转化成过热槽。
Living Bomb（主动技能）	以自身为范围自爆，发动后会降低过热。
Unstable Strength	过热槽高的时候，增加近身攻击力。
Blazing Sinews	过热槽高的时候，减少体力消耗。

天赋技能

等级 5	
名称	效果
Backblast	格挡的有效范围增加 50%。
Form of the Fire Wind	过热槽的最大值增加 25%。
Volcanic Body	增加 20%HP 最大值。

等级 10	
名称	效果
Feuerbach's Fury	一次成功的蓄力能够提升 40% 的体力回复效率，维持 2 秒。
Essence Syphon	当击杀 BOSS 时，所有不利效果都会消除的，暂时的 HP 回复效果会变成永久。
Seared Nerves	被复活的队友在 10 秒内受到的伤害降低 50%。
等级 15	
名称	效果
Dissipate	过热所导致的伤害降低 50%。
Conduit	提高 50% 过热槽降低的速度。
Natural Talent	降低过热槽积累的速度 15%。
等级 20	
名称	效果
Seething Embers	暴击后，HP 暂时提升。
Soul Snare	击杀敌人后，HP 暂时提升。
Blazing Harvest	击杀 BOSS 时，回复 HP。

等级 25	
名称	效果
Flame Wave	“Living Bomb”的范围扩大 50%。
Blazing Crescendo	“Living Bomb”的伤害提升。
Tick, tick, tick	“Living Bomb”的冷却时间减少 30%。



成就心得

同骑同死

最终 BOSS 由两个个体组成：大块头的丧钟和骑在上面的瑞斯特，两个 BOSS 的 HP 是分开计算的，后者的 HP 比前者要少很多。玩家需要做的事情是不停攻击丧钟的背部，攻击到一定程度后背后的瑞斯特会落在地上并陷入硬直，此时全员应尽全力地攻击瑞斯特。在最高难度下，玩家大约有三次机会让瑞斯特落地，因此玩家需要抓准机会进行输出。

这个挑战的重点在于保留资源用在最后关头的输出上，例如炸弹和药水。最高难度下玩家很难保证队伍全员存活，一旦有多个队友倒下（甚至死亡）时，剩余的队友应停止输出并寻找机会复活队友（或者等待队友复活）。

如果三次输出机会都没有浪费的话，瑞斯特的 HP 应该已经所剩无几。丧钟死去后，瑞斯特会在几个固定的点间疯狂瞬移。瞬移过后会固定停留在玩家进入场景时入口处喘气，提前服用强化药水然后全员输出，一切顺利的话，在最理想状态下，瑞斯特会被直接被瞬杀（也就几下攻击的事），甚至不需要 20 秒。

集线大师

一个非常简单的挑战，玩家只需要找三个队友，然后算好时机，三个人一起操作转盘就可以了，剩下的一个队友负责掩护三人。

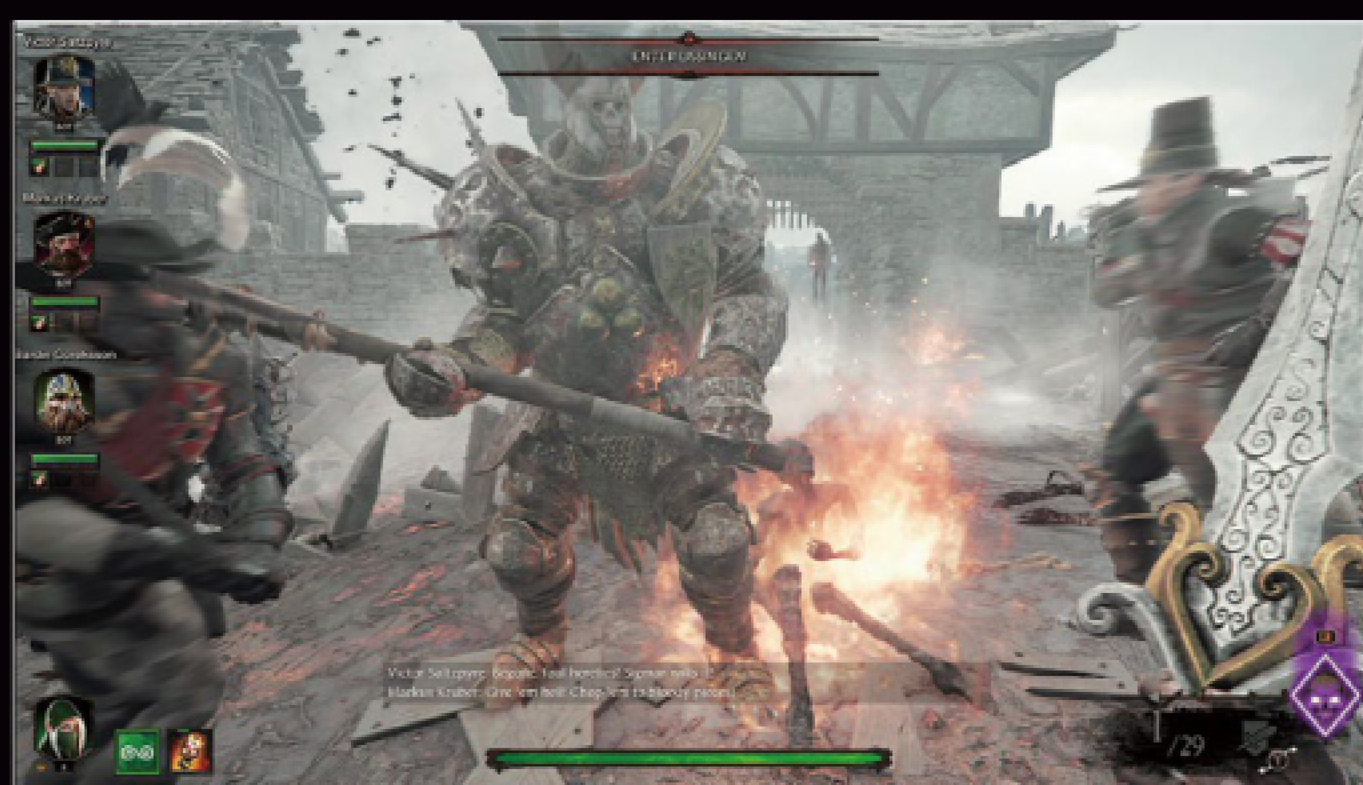


英雄之锤时间

“混沌勇士”指的是那种全身穿着重装甲的敌人。在流程的最后，玩家需要等待西格玛雕像升起，最后雕像会发出光芒秒杀敌人。玩家所需要做的事情就是让光芒杀死三个混沌勇士。除了碰运气看看最后被敌人围攻的时候能不能生成三个混沌勇士以外，玩家还可以选择在之前的流程中留着勇士的活口，然后尽可能地将其一路“带”到关底。有些地点是会大几率刷出勇士的，例如关底前的教堂门口。

判断一个地点能不能刷出勇士的最简单方法就是看场景的敌人种类，如果场景里全是老鼠的话，那么该场景几乎不可能刷出混沌势力的高级兵种，诸如勇士。总的来说，这是一个非常看运气的成就，能够完成除了要整个队伍通力合作外，还得看缘分。

▼图上这种敌人就是“混沌勇士”。



越狱者

在背好版后就非常简单的一个挑战，监牢一个有 9 个，除了最开始的那一个以外，其余八个平均分成了两组，计时会在玩家打开第一个监牢后开始。解锁成就的重点除了背板以外，玩家在打开第一个监牢后，墙壁会倒下。此时留一个或两个队友在原处等待，其余队友去开启前四个监牢。前四个监牢被打开后，通往后四个监牢的道路会开启，原处等待的队友就可以立即出发去开启剩余的监牢了。

快看，流星

在关底玩家需要搬运炮弹，将其塞入大炮然后攻击敌人。要想解锁这个成就，玩家需要将炮弹从高处扔下去然后砸死敌人。最好的地点是放置了弹药箱的高塔，队伍里一个人负责扔，两个人负责搬运，一个人负责在下方吸引敌人注意力（推荐 Ironbreaker）。高处的人扔完炮弹后负责搬运的玩家立即捡起并搬回塔顶，一切顺利的话大概扔个七次左右就能解锁成就。

慈父的祝福

被“祝福”的玩家推荐换成肉盾型职业，期间其他队友尽全力保护他即可。



撤离钟

计时会在玩家打破第一条锁链后开始，另外这个成就不需要玩家生存就能解锁，这就意味着只要一个玩家撤离成功，整个队伍的成员都会解锁成就。

暴食：惩罚

一看成就要求就是个输出的活。四人队伍职业推荐 Bounty Hunter（萨尔茨皮雷），Huntsman（克鲁泊尔），Shade（凯瑞莲）和 Pyromancer（西耶那）。技能全选增加输出的，饰品方面，Charm 类饰品推荐附带技能“Decanter”（强化药水有效时间延长 50%），优先选“增加 Chaos 以及 Monster 种类敌人攻击力”（Power vs. Chaos/Monster）的属性。Tinker 类饰品推荐附带技能“Sharapnel”（手雷会使敌人受到的伤害增加 20%，持续 10 秒）。

巨魔会在木桥的末段（这里同时也是玩家一会儿逃脱的路线）出现，除了扮演西耶那的玩家要去敲钟以外，全员呆在末段等 BOSS 登场，铃一敲响就立即吃药水扔手雷。和“同骑同死”类似，一切顺利的话，杀死巨魔根本用不上 15 秒，全员配合得当的话还是比较简单的。

喂养我，罪人！

成就条件实际需要全部由玩家操作的角色都在圈里就可以了，NPC 角色不算在内。站位推荐背靠背，需要特别小心的是会将玩家拖出场外的驯兽师，见到后务必提前消灭。

火药顽童

本作最难的成就 / 挑战，要想完成这个挑战，合作和运气缺一不可。首先必须说明的一点是，所谓的“随机生成的火药桶”指的是关底最后出现的可无限重生的火药桶。在章节的最后，玩家需要搬运三个火药桶放在小推车上，并用来引爆大宅处的炸药。玩家在整个挑战所需要做的事情就是在章节中找到三个特殊的火药桶，然后将其一路搬到关底！其次这个挑战必须是多人才能完成（毕竟也需要三个人搬火药桶），单人挑战的话玩家甚至连火药桶都找不到。最后，队伍里推荐有一个 Ironbreaker 用来吸引敌人注意力用。

简单的流程和三个火药桶的位置如下：

1. 关卡开始后，后方的马坊里就放着一个火药桶。



2. 和《求生之路》这类游戏类似，本作会每隔一段时间刷出“鼠潮”，敌人会蜂拥而出。而搬运火药桶的时机就是每一波敌人出现后的间歇，等到队友清理完前面道路的敌人后的那一段时间。

每搬一段距离就将火药桶扔到一个安全的角落，然后清理敌人，确定安全后再往前搬运。中途如果遇到敌人也不要慌，立即将火药桶扔掉就可以了。推荐往敌人来袭的反方向扔，以免火药桶受到队友的流弹攻击。



3. 在进入第一个房屋后，从下层出口出去，在左侧能找到第二个火药桶。



▲左：地下室入口，右：扔火药桶的地点

4. 强烈不推荐走地下室的路，在那个地方遇到敌人的话，火药桶基本是保不住的。正确的做法是进入地下室前，将火药桶往墙的另一边扔（扔的位置可参考上图）。



5. 从地下室出来时会固定刷一批敌人。清理完敌人后先不要急着回收火药桶，沿着斜坡往上走，左边第二间可进入的房屋内可以找到第三个火药桶。这里同时寄存火药桶的好地点，确保安全后回到下坡处回收刚才扔到墙外的火药桶。



6. 隔着铁门就能发现此行的目的地：大宅。还是那个套路，将火药桶隔着墙扔到大宅院子里。



▲扔火药桶的地点



7. 最后的路线就相对简单了。在最后前往推车的直路上，推荐扮演 Ironbreaker 的玩家立即发动能力吸引敌人注意力，其余玩家搬着桶一路狂冲。值得注意的是，玩家是可以直接将桶扔到推车上。

8. 推车引爆后挑战就算是完成，但毕竟是最高难度，最后的脱出部分可小心不要松懈了。



成就列表

名称	点数	说明
逃生!	10	完成教程
愈演愈烈	20	完成章节 1
反击!	20	完成章节 2
瑞克领巨响	20	完成章节 3
寒冰北境	30	在新兵难度下完成次元门关卡
盟约粉碎者	30	在老兵难度下完成次元门关卡
正义十字军	30	在冠军难度下完成次元门关卡
诺斯卡毁灭行动	50	在传奇难度下完成次元门关卡
德拉科拉化身	30	凯瑞莲达到 30 级
猎物人统帅	30	萨尔茨皮雷达到 30 级
塔尔勇士	30	克鲁泊尔达到 30 级
末日之焰	30	西耶那达到 30 级
跟奥克利表兄一样	30	巴丁达到 30 级
英雄云集	50	所有角色达到 30 级 characters
战火历练	10	解锁第 1 个天赋点
榜样	20	解锁 1 个职业的全部天赋点
工匠	10	制造一件物品
工艺大师	20	制造 50 件物品
俭以防匮	10	回收一件物品
修修补补	20	回收 100 件物品
我的第一件装备	10	装备一件普通（Common）品质物品
好东西	10	装备一件稀有 (Rare) 物品
传家宝	20	装备一件传奇 (Exotic) 物品
你就嘚瑟吧	30	在所有装备栏中装备传奇品质物品
专家的象征	30	装备一件精英 (Veteran) 品质物品
轻车熟路	20	使用所有英雄完成一个关卡
集线大师	10	限定传奇难度：在 30 秒内连接全部 3 条阿瑟尔·雅恩瑞线路（对应章节：Athel Yenlui）
越狱者	10	限定传奇难度：在“不纳粮”中于 60 秒内营救所有囚犯（对应章节：Against the Grain）
英雄之锤时间	10	限定传奇难度：在正义城寨让西格玛雕像击杀 3 个混沌勇士（对应章节：Righteous Stand）
带我回家	10	限定传奇难度：让累计 15 个敌人被困在关底 BOSS 的旋风当中（对应章节：Halescourge）
快看，流星	10	限定传奇难度：在 Fort Brach 用炮弹累计砸死 25 个敌人（对应章节：Fort Brach）
慈父的祝福	10	限定传奇难度：在 Festering Ground 中让一个玩家被所有脓包各喷溅一次（对应章节：Festering Ground）
撤离钟	10	限定传奇难度：摧毁 Screaming Bell 后在 75 秒内逃出生天（对应章节：Screaming Bell）
喂养我，罪人!	10	限定传奇难度：全员在 Convocation of Deacy 的仪式场所中呆够 120 秒（对应章节：Convocation of Deacy）
暴食：惩罚	10	限定传奇难度：敲开饭钟，然后在 15 秒内击杀巨魔（对应章节：Hunger in the Dark）
势不可挡不可控	10	限定传奇难度：让关底 BOSS 冲向混沌勇士 5 次（对应章节：The War Camp）
还有更多	10	限定传奇难度：让关底 BOSS 击杀 40 个斯卡文鼠人（对应章节：Into into the Nest）
火药顽童	10	限定传奇难度：完全不使用随机生成的火药桶完成章节（对应章节：Empire in Flames）
同骑同死	10	限定传奇难度：击杀丧钟后在 20 秒内击杀瑞斯特（对应章节：The Skittergate）
帝国复活	50	完成全挑战
我在蓄力呢!	20	抢在次元喷火兵喷火前击杀他
不稳定的熔炉	20	向蓄能罐射击来炸掉一个次元喷火兵
解放者	20	击杀一个绑架了友军的驯兽师
无敌手速	20	躲避一次驯兽师的钩子
当场逮捕	20	射杀一只在空中的阴沟奔行鼠
哑炮	20	在一名毒气掷弹手自杀成功前击杀他
枪斗术	20	用近战武器击杀机枪鼠
魂吸侧步	20	闪避一颗生命虹吸弹体
强制进食	20	在生命虹吸抓住友方后，赶在他们受到伤害前击杀生命虹吸
晴天预报	20	在疫病风暴术士召唤风暴时击杀他

全球首个游戏博物馆空降深圳

——在 GAME ON 体验电子游戏的历史和文化

8 月 18 日至 10 月 14 日，绽放文创将携手英国巴比肯艺术中心（全欧洲最大的文化艺术综合体）在深圳欢乐海岸共同拉开 GAME ON 中国巡展的序幕，为观众呈现全球首个沉浸体验式电子游戏“博物馆”。玩家可以亲临现场并一起玩转 150 多款经典游戏，一同探索并跨越半个世纪的全球电子游戏历史和文化。

自 2002 年至今，GAME ON 已环游 30 余个国家，超过 3500000+ 的参观者深入体验过这场从上世纪 60 年代电子游戏的诞生，到全球不同地区的游戏历史演变，再到未来游戏展望的历史之旅。追溯历史的同时亲历者可以身临其境地体验到世界上载入游戏史册的第一款游戏《PONG》、由任天堂首席设计师宫本茂创造的《超级马力欧》、无数人的童年回忆《你好，皮卡丘》、风靡全球的《街头霸王》，以及 21 世纪最先进的人机交互技术——VR 所带来的沉浸式体验。本次展览除了展示过去 60 年来诞生的街机、家用主机和掌机外，还重点介绍了涉足该行业的相关人士的工作内容，包括设计师、艺术家、音乐家、测试人员和程序员。

英国巴比肯艺术中心国际事务负责人 Neil McConnon 认为游戏的价值不仅局限于短暂的娱乐。在他看来：“现代电子游戏领域所涉及的各行各业，包括艺术家、音乐家、作家、演员、程序员、游戏设计师等等。所有这些学科的尖端理念都在为游戏创造着价值，而这些价值，真的能说对我们的文化没有任何贡献吗？从《俄罗斯方块》的简洁、《超级马力欧》的动感以及 21 世纪最先进的人机交互技术——VR GAME……由此可见，游戏所承载的的绝非是单一的娱乐窗口，它的文化、艺术、科技属性正在不断的为大众所熟知。”





■载入史册的世界上第一款电子游戏《PONG》（1972 年）。



▲风靡全球的“《街头霸王》系列”。

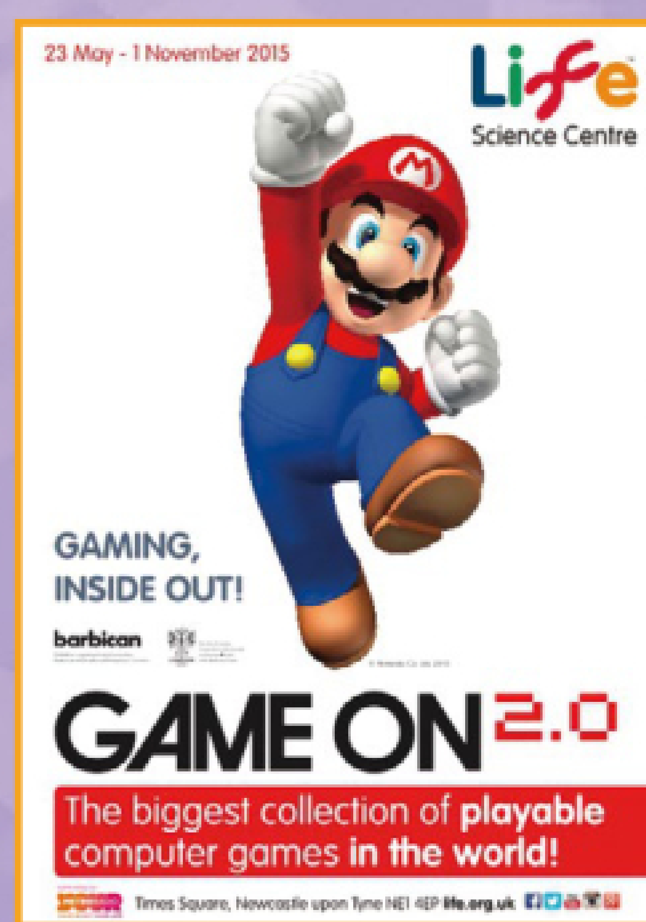


年少的回忆，更是横跨年龄段的时代产物。每代人都有自己追寻的潮流，70 年代的喇叭裤，80 年代的收音机，90 年代的大哥大，直到今天无处不在的二次元和网红经济……电子游戏，作为一个延续至今的潮流，它不仅是每个“大男孩”们对青葱的回忆。

游戏是未来媒体内容中重要的表达形式，目前也很大程度在改变着人们的生活形态、社交方式甚至信息接收形式，尤其是对未来社会的中坚力量，还有新生代人群的影响更是深远。正如英国作家马尔科姆 · 格拉德威尔在《引爆点》一书中所总结道：社会流行浪潮总是由少数人驱动起来的，这些人往往是尝试新鲜事物的先行者或是规则的制定者。

此次展览共计展出了 150 多款可游玩并体验的电子游戏。从 60 年代早期的巨大的 PDP-1 到最新的行业发行产物，我们试图探讨随着科技的发展，电子游戏作为一种可以被大众广泛接受的未来数字媒体，其所带来的革命性创新和对科学进步的影响。此次游戏之旅将带领观者体验近 60 年最受欢迎的游戏历程。同时专门设置了街机游戏区，其中包括《超级马力欧》、《吃豆人》、《街头霸王》和《森喜刚国度》等诸多经典街机游戏。大家可以直击一款游戏从概念到包装，以及一些最重要的游戏设计过程，包括《精灵宝可梦》、《孢子》、《未知》、《魔兽世界》、《古墓丽影》、《模拟人生》等等。

这个夏天，让我们聚焦深圳最核心的文化商圈——华侨城欢乐海岸，一起向经典致敬，体验这场集结了音乐、电影和视觉艺术并肩而立的创意领域所带的来关于游戏的过去、现在与未来的潮流文化展览。



GAME ON 绽放 · 2018 全球游戏潮流盛典

日期：2018 年 8 月 18 日 - 2018 年 10 月 14 日

时间：10:30-22:00 21:00 后停止入场

地点：深圳市南山区欢乐海岸创展中心及其户外广场

挥舞球拍，打出青春！

——7月新番《轻羽飞扬》

动画



水无月提供

刚刚过去的7月可以说一个是体育运动的月份，世界杯激战如火如荼，环法自行车赛和温布尔登网球赛也即将揭幕，当然羽毛球爱好者们相信一定都会关注将于月底开赛的羽毛球世锦赛，而说到羽毛球，在7月新番中同样会有一部以羽毛球运动为题材的作品，这就是我们今天要介绍的《轻羽飞扬》(はねバド！)。

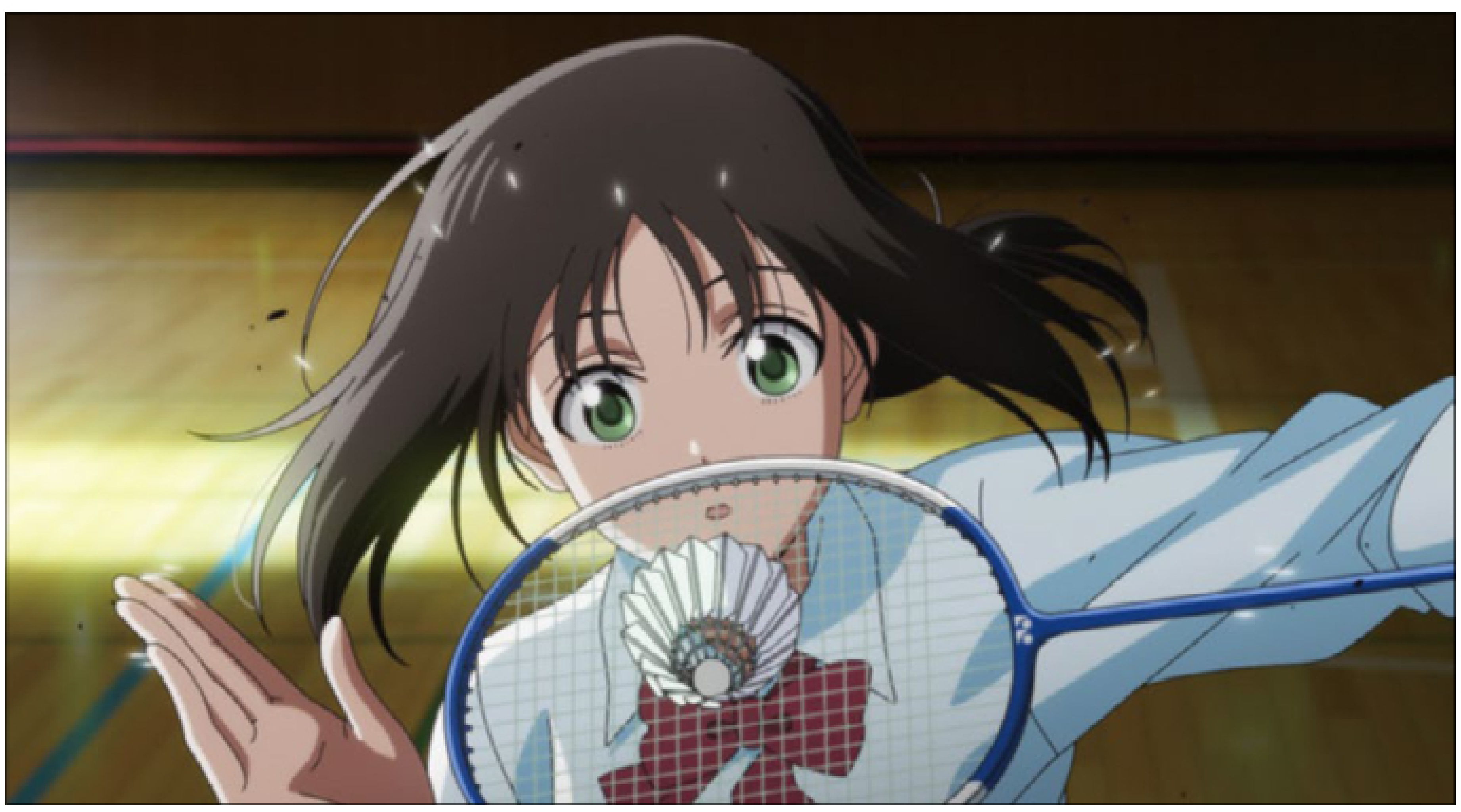
《轻羽飞扬》的原作是由滨田浩辅创作以高中生女子羽毛球运动为主题的体育题材漫画作品，于2013年6月7日开始连载于讲谈社旗下的漫画杂志月刊《good!afternoon》。这部作品在题材的选择上就颇为新颖，它选择了在体育题材的ACG中尚未出现过的羽毛球。在体育运动中，作为“三大球”的足球、篮球和排球，从《足球小将》到《灌篮高手》，从《黑子的篮球》到《排球少年》，以三大球为题材的作品可谓数不胜数。而“三小球”中的网球和乒乓，也有着依靠各种华丽必杀技独领风骚的《网球王子》以及画风独特的《乒乓》这样的经典之作。《轻羽飞扬》可以说是填补了三小球中羽毛球这块的空白，而同时美少女+羽毛球的组合也确保了足够的吸睛要素。

《轻羽飞扬》的故事讲述了曾有着极高的打球天赋，却因为某些原因放弃了羽毛球的天才少女羽咲绫乃，因为超强的运动神经被北小町高中女子羽毛球社的教练立花健太郎所发掘，经过一番机缘巧合再度拾起球拍并加入了羽毛球社。绫乃在羽毛球社的各位部员以及立花教练的帮助下重拾斗志，以自己能够和曾经10连霸日本羽坛的母亲同台竞技为目标再度开始努力。故事除了北小町高中女子羽毛球部参加的一场场比赛作为主线外，还安插了绫乃和她母亲羽咲有千夏之间的关系的暗线来辅助叙事，随着故事的进展，观众才能慢慢了解到绫乃和母亲的过去。



和《超级机器人大战》一样，在日本的体育题材ACG作品中，往往也有着明显的“真实系”和“超级系”之分，一说到“超级系”体育作品，我们便往往会想起诸如反物理定律足球、杀人网球、超能力篮球等等，华丽和夸张似乎成为了很多体育题材作品所追求的方向，而《轻羽飞扬》还是稳妥地选择了真实系路线，对于运动和比赛的刻画，滨田浩辅也尽力将各个细节绘制地靠近真实，强调“努力、拼搏、团队”这几点的重要性，让人们找回了最初看体育题材作品的感动。

《轻羽飞扬》的TV动画由LIDENFILMS制作，女主人公羽咲绫乃的声优由曾以《白箱》中的今井绿和《异度神剑2》的尼娅而为广大ACG爱好者们所熟悉的大和田仁美担任。从目前的表现来看，本片确实在尽力还原滨田浩辅漫画中的各种细节，素质还是相当有保证的，只是对原作剧情的魔改引起了一定争议。不过无论有没有看过原作，相信这部动画都值得喜欢羽毛球的朋友观看。



过去·未来·现在交织而成的轮回转生幻想作——《魂环》

漫画



松风（实习编辑）提供

不知现在正在阅读这本杂志的各位相信转世轮回吗？若是存在轮回，前代的自己在哪里生活、做着什么样的工作、与什么样的人在相处呢？同样都是自己，却会因为时代和环境的差异而演绎出完全不同的故事，轮回一事才会显得这么的迷人。但这轮回中恐怕也不全是美好的事，更多的可能会是罪恶、憎恨与复仇。而《魂环》就恰好讲述了这么一个横贯了少年与少女总计八次轮回的复仇剧。

无论是什么作品，只要与“时空穿越”有关的题材都十分敏感，因为关乎时空谬论以及蝴蝶效应等各种乱七八糟的问题，同一件事可以有很多种解释的方法，公说公有理婆说婆有理。如何维持故事的合理逻辑并去说服读者十分考验作者的创作功力，所幸《魂环》的作者水上悟志正是其中的一个佼佼者。作为一个长达六卷、讲述了“八对主角”的中长篇漫画，本作从重头到尾都没有表现出逻辑上的不合理实属难得。前期埋下的伏笔在后期尽数回收，结尾时一气呵成毫不拖泥带水，为故事中每一个角色都安排好了妥当的结局。而当读者看完全篇后会发现，作者其实早在第一话便准备好了整个故事的大纲，即便中间出现了不少随意且无法想象的桥段，但从结局反推后一切却又显得合情合理，这其中的奥妙正是水上悟志以及本作的魅力所在。本作现已完结，感兴趣的读者可以一口气看完，但务必注意不要被剧透。另外水上悟志的新连载《行星与共》，其漫画版和动画同步连载，感兴趣的读者不妨留意一下。

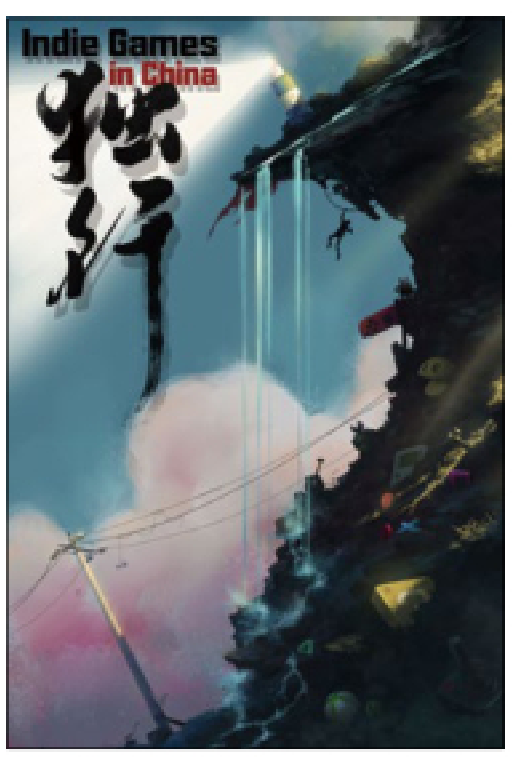


《独行》，就是独立的开端——属于中国独立游戏的大电影即将上映！

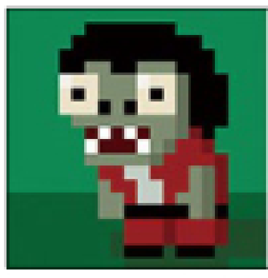
如果各位读者大人有关注独立游戏圈子，应该都还记得2012年上映的《独立游戏大电影》(Indie Game: The Movie)，里面详尽纪录了三位著名独立游戏制作人在开发游戏过程当中的心路历程。

彼时大家或许都会感慨，如果我们也能够为国内的独立游戏开发者们拍这么一部电影，该有多好。

值得庆幸的是，虽然我们很多人只是在心里想，却总有人愿意去踏出脚步去尝试着做出来，而这个人在独立游戏圈里还非常广为人知，那就是著名游戏评论员兼独立游戏开发者：梁铁欣——大家可能更熟悉他的网名：拼命玩三郎。



他是独立游戏圈子当中著名的活动举办者，为了推动这个圈子发展而亲力亲为，在2015年，他有了一个新的想法，就是要拍一部纪录片，来呈现国内独立游戏界的千姿百态。



嗨，我是“拼命玩三郎”

或许，你曾经在网上看到过的这个头像，其实，我真人也长得差不多就是这样。

▲三郎最爱用的头像，形象出自《植物大战僵尸》中造型被修改前的舞王僵尸。

《中国独立游戏大电影》就是在那年的11月开始发起众筹，并随之开始了漫长的拍摄过程。严格来说这部影片的制作成员只有三个人，除了三郎自己，就只有负责监制的Rocky和导演阿庭，但就靠着这个人手，他们走访了90多个独立游戏开发团队，其中不乏知名作品的制作人，例如开发了《蜡烛人》的高鸣和主导了《代号 硬核》的穆飞等等。

如今，这部已经改名为《独行》的纪录片，已经确定会在今年8月18日上映，国内读者们可以通过爱奇艺观看（需要会员资格），而国外的读者则可以移步到Steam的视频区观看。如果你对于国内的独立游戏业界充满了兴趣，甚至有志于投身其中，那么这部在参加美国GDC上的游戏电影节时，被观众一致评价为“非常真实”的纪录片，应该可以让你看清楚这一行里包含的酸甜苦辣，和蕴含在这表现之下的那种旺盛的激情与远大的理想。

8月18日，《独行》，就是独立的开端。



▲三郎正向开发者们宣布拍摄《中国独立游戏大电影》的计划。

文 余烬 & 乌冬 & 松风（实习编辑） 美编 Juxi

狩猎凶恶巨兽

怪物猎人世界 联动



拿起武器，新大陆的猎人们，来自《最终幻想 14》的“凶恶巨兽”贝希摩斯正等待着我们前去狩猎！作为《怪物猎人 世界》新一弹的更新内容，猎人们这一次面对的将不再是原世界中的怪物，联动怪物贝希摩斯凭借其足够强大的实力，用“黄道陨石”让无数猎人被猫车回营地，是时候重新唱起“英雄之证”了！本期特别企划将对这只来自于“《最终幻想》系列”中招牌怪物进行详尽的介绍，同时也会为正在奋战的猎人们提供狩猎攻略。在新大陆中去成为光之战士吧！

注：下文中出现的《MH》为《怪物猎人》的简写，《MHW》为《怪物猎人 世界》的简写。



最终幻想14 讨伐空之王者 企划

吟起魔法，艾欧泽亚的光之战士们，来自《怪物猎人 世界》的“空之王者”火龙正等待着我们去讨伐！作为 4.4 版本前的开胃菜，光之战士们将在这次的 4.36 版本中迎接这位异世界的敌人。相对于隔壁死于贝希摩斯爪下的猎人数不胜数，光之战士们面对的火龙则要简单不少。不过，想要成功将火龙骑在胯下还是需要多次的通关副本。本期特别企划将对这只来自于“《怪物猎人》系列”中的主角怪进行详尽的介绍，同时也会让不玩《最终幻想 14》国际版的猎人们了解火龙在隔壁的精彩表现。在艾欧泽亚中去成为老猎人吧！

注：下文中出现的《FF》为《最终幻想》的简写，《FF14》为《最终幻想14》的简写。



贝希摩斯简介

贝希摩斯（Behemoth，意为巨兽）源于基督教经典《圣经》，与海魔利维坦（利维坦在“《最终幻想》系列”也是经典的召唤兽之一）一同诞生于造物主创世的七天中，前者成为了称霸陆地的巨兽而后者则成为了执掌海洋的霸主。不少与《圣经》相关的书籍中都有对贝希摩斯的相关描述，在《旧约》的描述中贝希摩斯除了力大无穷还拥有一副钢筋铁骨，无人能敌以至于只有“造它的主”能拿剑靠近他。《次经》的描述中贝希摩斯是陆地上最大的生物，每天能吞食一千座山峰。而《旧约》解经书《米大示》称贝希摩斯为无敌的生物，当贝希摩斯的精气神达到最盛之时，其吼声甚至能响彻天际，虎豹豺狼听后甚至不敢随意外出狩猎，许多弱小的生物借此逃过一劫。

随着历史的发展，贝希摩斯在后世的诗歌和故事中也被加上了恶魔的属性，人们将他看作黑暗与邪恶的象征。有的传说中贝希摩斯被视作地狱的看门人，除了屠戮之外还擅长唱歌跳舞，让人无法想象。其外形也变得多种多样，诸如骇人獠牙的河马、双足站立的大象、鲸鱼、狐狸、狼等等。但可以看出，不论是什么时代或什么记载中，贝希摩斯都有几个不变的特点：巨大、凶恶且强大。他的身形大如高耸的山脉，吼声响如奔腾的长河，好斗且嗜血。

这几个特点也同样被带入到“《最终幻想》系列”中，常表现为比一般怪物大上好几倍的模型以及难以置信的高血量和高防御力。

自从贝希摩斯在《最终幻想 II》中登场以来便拥有超高人气，其魄力十足的 BOSS 战吸引了无数玩家，之后的正传不必多说当然是跑满全勤，在外传以及衍生作品中也悉数登场。除了正常品种外还有各式各样的亚种，如贝希摩斯之王、黑暗贝希摩斯、贝希摩斯阿尔法等等，单是在《最终幻想 X III》就多达近 10 种。“贝希摩斯”一词可以说已不再是单指某一只特定的怪物，而是已经发展为“《最终幻想》系列”中一种独具特色的怪物品种。虽然在各代中形象变化的都比较大，但毫无疑问贝希摩斯正是与莫古力、陆行鸟、仙人掌等形象并名的《FF》招牌。《怪物猎人 世界》的制作人辻本良三也曾明确表示：“联动怪从一开始就决定是贝希摩斯，从未考虑过其他选择”，其影响力可见一斑。



辻本良三
卡普空所属，《怪物猎人 世界》制作人

吉田直树
史克威尔艾尼克斯所属，《最终幻想14》制作人兼导演

（本段截取自 2018 年 E3 中关于二位制作人的访谈，内容有所删减）

辻本良三 × 吉田直树 制作人访谈

——这次双方的合作，是有一个怎样的经过才开始的呢？

吉田：大概是七年前 ... 啊不八年前左右吧，就在接到由我负责旧《FF14》的通知的第二天，在开完会回去的途中被辻本先生用一句“吉田先生！”叫住了（笑）。我和他说“已经决定（任职制作人兼导演）了哦！”。他回我说“既然公司决定了由吉田你负责，你也就只能硬着头皮去做了。但如果



火龙简介

如果要为整个“《怪物猎人》系列”选出一只主角怪，那么火龙绝对是当仁不让！这是一只在每一代《怪物猎人》作品中必定会出场的怪物，更是在各种联动作品中频繁登场。而这次与《最终幻想 14》的联动，也再一次证明了火龙的外交能力是多么得强！

对于国内的玩家来说，其实更加熟悉的是“雄火龙”这个名字。但无论是《怪物猎人 世界》还是台服的《怪物猎人 边境》，都一直是以“火龙”来称呼这位“空之王者”。雄火龙只是系列早期时，国内玩家为了区分雌火龙而创造的一种叫法。火龙正式的学名叫作“里奥雷乌斯（リオレウス）”，这个名字来源于古希腊语中表示“狮子（LEO）”的“里奥（リオ）”和表示“王（LEUS）”的“雷乌斯（レウス）”，两者结合在一起让火龙拥有了“狮子王”的意思，代表着火龙君临于一切动物之上。

火龙在分类上属于飞龙种，由全身红色鳞甲包裹着的火龙拥有强健的双翼和双爪。强健的双翼能够让火龙进行快速或长时间的飞行，如果它愿意，可以持续飞行三天。由于长时间和快速的飞行使得火龙的视力高度进化，能够快速且准确地捕捉到空中或地面上的猎物。在捕捉猎物时，双爪成为了火龙最有利的武器。火龙的双爪不仅附带毒液，其力量甚至可以抓穿岩石。除了这对带有毒液的双爪，火龙的火球喷射成为了新手猎人们另一个噩梦。

由于火龙的体内有火炎袋这种内脏器官，因此可以喷吐火焰和火球，由于口腔常处于高温环境下，火龙的舌头拥有极高的耐热性，不过这种耐热性反而成为了品尝火龙舌头的难题。系列不少作品中都会出现让猎人们去火山地带搬运燃石炭的任务，虽然各位猎人们根据委托老老实实地完成了任务，但有没有想过这种拥有极高温度的燃石炭后来用来做什么了吗？事实上，只有利用这种能产生高温的燃石炭才能把火龙的舌头烤熟，从而品尝到那无与伦比的美味。除了燃石炭，火龙的蛋也是搬运任务中常见的目标。由于火龙在人们的观念中非常高贵，因此有不少贵族想饲养火龙宝宝，而猎人们搬运的火龙蛋正是用于了这样的一个目的……当然，也存在着《怪物猎人 物语》中骑手搬蛋后与其中的火龙宝宝建立友谊的情况。

火龙的领土意识非常强，对于入侵者，即便是同类也会予以还击，更不要说是搬蛋的猎人。在平常时期，火龙和雌火龙都有着各自的地盘，当到了繁殖时期，雌火龙便会呼唤火龙。不过火龙想要获得交配权还需要击败一些其他中大型怪物以及捕捉一些猎物送给雌火龙。

对于游戏中的猎人们来说，火龙是一种崇高意志的象征，成功狩猎火龙也成为了脱离新手猎人的象征，对于玩家们来说也同样如此。因此，各位《最终幻想 14》的玩家可不要认为成功狩猎火龙是一件多么自豪的事情，这对于《怪物猎人》的玩家来说不过是家常便饭罢了。

实在不行的话就来和我做《怪物猎人》吧。如果你顺利的话，也可以带着你做出的成绩来和我做《怪物猎人》'”

——（笑）

吉田：对我自己而言无论是顺利与否，辻本先生的心意都已经传达给我了。辻本先生说：“为了要成功重做《FF14》，想必是要用尽各种手段。如果我的《怪物猎人》帮得上忙的话，你尽管开口”。实际上我可以说远远配不上这个邀请。当时的旧《FF14》正处在一个非常糟糕、非常消极的状态，我们已经被逼的不得不把整个游戏回炉重做。但是却仍然有人可以无视这个现状，向我伸出援手。每当我想到有这样的人在身边，便涌出了敢于去挑战一切的勇气。也正因如此，若旧《FF14》不发展到和《MH》同一个高度的话，即便双方合作也不过是我单方面的借助《MH》的力量而已。为此辻本先生说“在那天到来之前，我会一直等你”。

——既然有了计划，那联动的契机是…？

吉田：最早的契机，那是比《怪物猎人世界》发表还要早得多的时候了。某次和藤冈先生（藤冈要，怪物猎人世界的创意导演兼艺术导演）两个人吃饭的时候，他和我说“公司已经决定这次的《MH》要在全球范围内发展了，绝对要成功！”同时，两人就《FF14》在全球是怎么发展的进行了一番讨论。

——原来如此

吉田：在这个情况下，恰好一年前我问了句“正式版怎么样了?”，得到了“我们已经非常努力地去做了，你就等着一起来实现当初的那个约定吧”的回复。Capcom 为了国内的新客人们所专门制作的游戏便是《MH》，毫不夸张的说现在的怪物猎人就是日本第一的 IP。其成果，下至小学生上至高中生，在全世界培育了许许多多与“《MH》系列”一同成长的玩家。面向这批玩家，我想借用《MH》的力量向他们传达《FF14》和 MMORPG 的乐趣。相反，也想告诉全世界的《FF14》玩家们“《MH》系列”的厉害之处。毫无疑问，现在就是联动的最佳时机。“因为是认真想要去做的，所以万事拜托了！”一切都是从传递出这个想法开始的。

贝希摩斯的外形和变种

“《FF》系列”好说歹说也有 30 年出头的历史了，伴随系列的发展，开朝元老贝希摩斯的形象也是几经更迭，但大致的形象都固定为：紫色外皮，头部两个长长犄角，沿着脊背生长的鬃毛以及伏地的强壮四肢（也有个别几代可以站起来）。

而传统造型下的贝希摩斯相信估计各位读者也已经看腻了，接下来让我们换换口味，看看各代中外形比较特别的贝希摩斯都长什么样。

最终幻想 I

严格来说贝希摩斯并没有在初代《FF》中出现，第一次出现是在之后的《FF2》，这时有的还仅仅是一张艺术概念图，但已经奠定了接下来 30 年贝希摩斯的大致形象。在这张图中，主角光之战士坐倒在地，贝希摩斯张开着血盆大嘴，仿佛在威吓着主角一行，双方一触即发。有趣的是，我们可以看到图中贝希摩斯背后有一对巨大的黑色翅膀，这在后代是比较少见的。



最终幻想III

本作中贝希摩斯和后代相比最大的差别就是配色了，从外皮到到鬃毛全都泛着诡异的蓝色，其中犄角和牙齿还是深蓝色。看上去与其说是陆地霸王不如说是深水猛兽。不过在本作中除了一般品种外还有另一稀有品种的贝希摩斯之王，外皮为粉色，比较接近我们现在所接触的贝希摩斯。



最终幻想IV 月之归还

如果不是《FF》的老玩家，该作的贝希摩斯可能都认不出来。本来向前的犄角改为向后的开叉角，沿着脊背的鬃毛改为了像剑龙一样的尖刺，仅保留了脑后的一部分毛发，皮肤颜色也改为绿色，给人的总体印象更接近于传统的中国龙。



最终幻想VII

本作是系列的首款 3D 作品，贝希摩斯也由单纯的点阵图升级为 3D 建模。不知道是否是建模的问题，本作贝希摩斯显得十分苗条，与其他形象相比缺少了一种霸气。除此之外比较特别的就是可操纵角色中的文森特了，文森特的 Lv1 极限技变身形象就是双足站立的贝希摩斯，招式与作为 BOSS 贝希摩斯一样为“核爆”(Flare)，虽然无法自如控制但能看到队友变为贝希摩斯去战斗也别有一番滋味。



■变身为贝希摩斯 的文森特。

最终幻想XII

说实话本作这个已经基本看不出贝希摩斯的样子了，四足改为双足不说还拿上了斧头穿上了铠甲，背上的鬃毛变为红色翅膀状铠甲，看上去更像是铁巨人。但据游戏中描述，贝希摩斯本来也是巨牛状的形态，但它在战场上杀害了无数的战士并吸收了他们的灵魂，逐渐的就变为了现在这个样子。



《最终幻想 X III》三部曲

《FF13》三部曲中贝希摩斯的改动非常之大，颜色改为色调更暗的灰色系，单看外表有点从“巨牛”变为“猎豹”的意思，但变化最大的还是双肩以及背部上的锯齿大刀。在生命值被扣至一半以下时贝希摩斯将会用后足站立，拔出身上的零件组成一把类似链锯的武器。



最终幻想 15

在 PS4 强大技能的加持下，玩家们也终于可以在超高清下一睹贝希摩斯的风采。不过本作倒是贯彻“简单就是美”的原则，并没有给贝希摩斯增加什么外形上的特别之处，但是突变后的贝希摩斯之王就要单独拿出来提一下了。一对足以支撑 400 吨体重飞行的巨大翅膀、一对向下一对向上总计四个的犄角、前后足关节处如同铠甲般的尖刺，可以说是货真价实的兽中之王。



■霸气的贝希摩斯之王。

辻本：都让你说完了呢（笑）。我和吉田先生大概在十年前就认识了，之后也时常会见面。当时我便认为吉田先生是个有着的特殊才能的导演，常常想着什么时候能两个人一块做个游戏。或许这听着有点奇怪，当我正找准时机准备把他挖角过来的时候，突然接到“由吉田先生负责旧《FF14》”的消息……明明是我一直在等机会挖他啊（笑）。

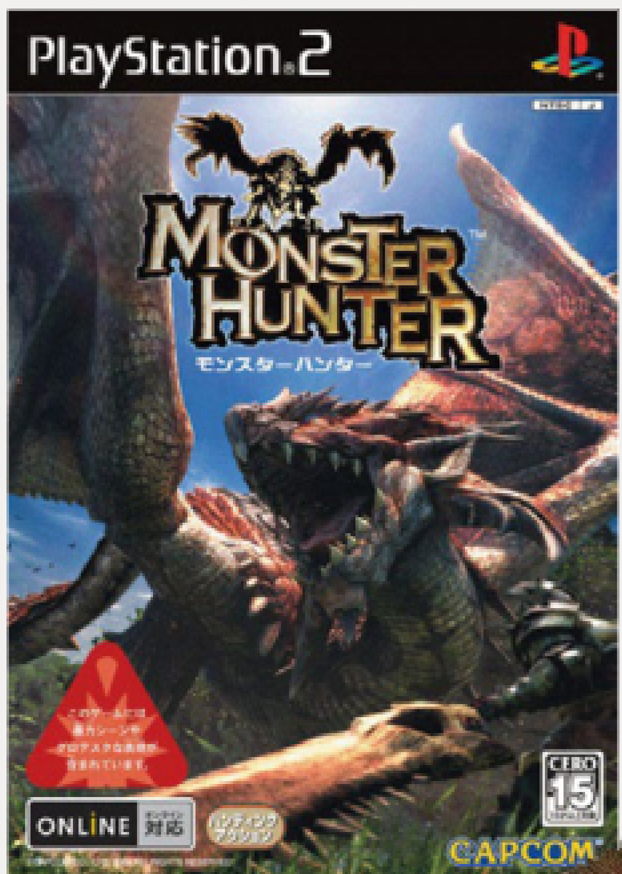
吉田：（笑）

辻本：当时真是吓到了（笑）。在消息发表后有了次直接见面的机会，我还问他“这可不是件容易的差事，真的没问题吗”。当初，若是能有他这样的导演在身边我就可以做出新作了，结果他却变成了旧《FF14》的负责人什么的……有这种想法实在是抱歉。

吉田：无论是在谁看来，《FF14》在当时失败的概率都很高吧……实际上，

火龙的外形和变种

关于火龙的外形设计，是将鹰和西方龙的特征进行了结合。火龙张开庞大的双翼扇风起飞的模样，和鹰的起飞动作非常相似。至于西方龙的特征，则体现在了火龙的外形以及喷火的攻击方式上。事实上，火龙的形象并非是被直接设计出来的，而是在雌火龙形象的基础上修改而成。作为第一只被设计出来的怪物，雌火龙原本担任着作为初代封面怪的使命。不过设计师觉得将这只绿油油且以毒为攻击方式的怪物作为封面怪比较奇怪，因此便把绿色的雌火龙重新设计为了红色，并以喷火为主要攻击手段，这样一只帅气的火龙就成为系列初代的封面怪。而作为火龙的“生母”以及一切怪物的原点，雌火龙也出现在了初代封面上，不过是在标题 LOGO 中。



◀作为初代封面怪的火龙和LOGO上的雌火龙。

在《怪物猎人 3 TRI》中，设计师对火龙的骨骼结构进行了调整，其中最明显的便是脚爪中拇指位置的变化。在前两代中，火龙脚爪上的四指均是向前生长，而从《怪物猎人 3 TRI》开始，火龙脚爪中的拇指则逆向后方生长。这种爪型更利于火龙抓取猎物，也使得它更具攻击性。除了外形设计的演变外，系列作品中还诞生了诸多火龙的变种。

苍火龙



苍火龙是火龙的亚种，从骨骼结构上来看，两者有着一些细小的变化，而最明显的区别则是外壳的颜色，苍火龙拥有天蓝色的外壳以及青柠色的翅膀，尾部还有一个红色的穗。与火龙相比，苍火龙拥有更强的机动力和滞空能力，从空中发动的连续攻击以及低空也能使出的“天残脚”想必各位玩家都会不陌生（苦笑）。对于苍火龙的成因，有人提倡“中年变色说”，但该理论不太符合游戏中目击数量稀少的描述。目前官方还没有正式解释苍火龙的成因。

银火龙



银火龙是火龙的稀少种，在《怪物猎人 G》中首次登场，银火龙和金火龙也是系列首次出现的稀少种怪物。这种全身银色的火龙，是由于摄入的食物中有大量的金属元素，长时间的累积使得这些元素融入了鳞甲之中形成了合金，从而使整个身体有着银白色的金属光泽。由于银色的外表非常显眼，银火龙很容易便会被猎人发现，这也使得银火龙进化出了更强的飞行能力，甚至能够从几千米的高空中俯瞰大地。当银火龙在低空飞行时，可能会由于鳞甲反射的阳光被人们当做太阳，因此银火龙也有着“白银的太阳”这一称号。由于身上的合金鳞甲，银火龙对高温的耐性下降，诸如火龙也能生存的火山地带是不适合银火龙的，它们一般会选择溪流或者森丘地带进行生存。

黑炎王



豪火龙



火龙灭龙种

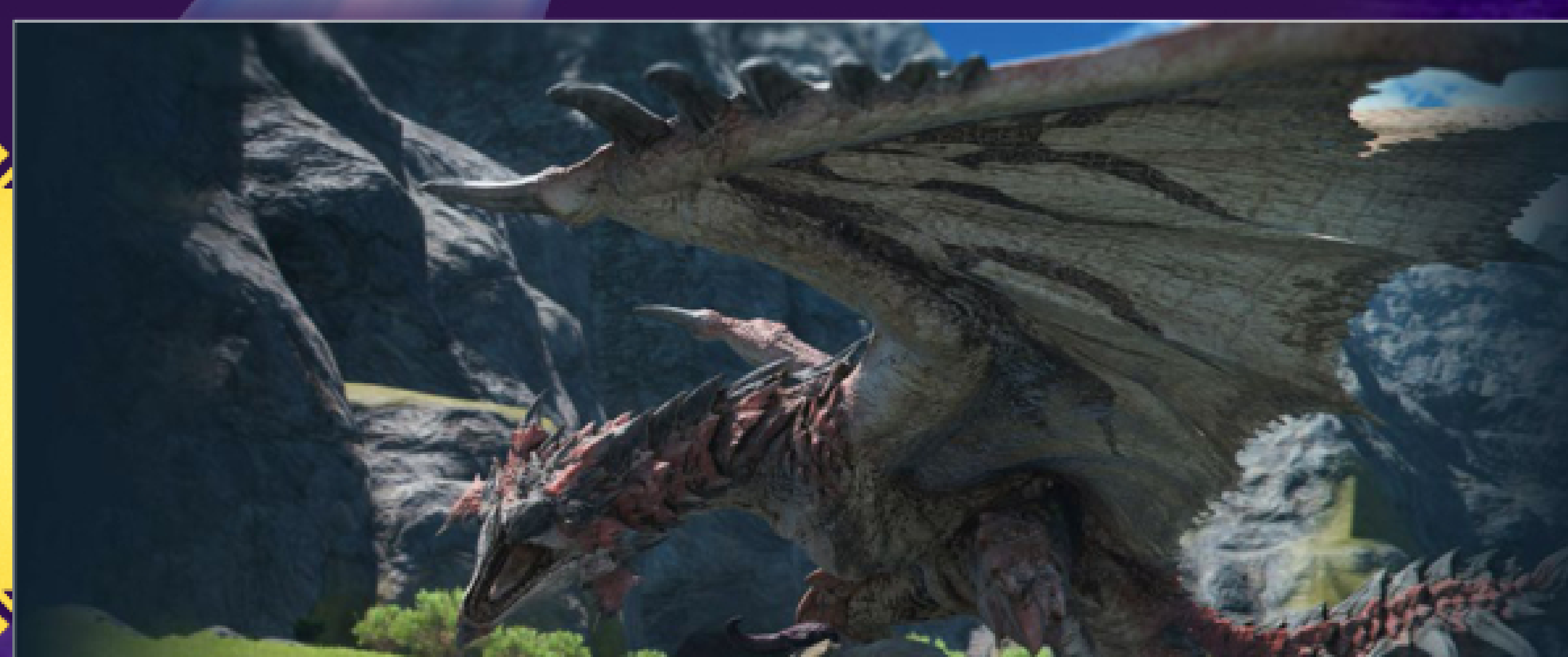


除了以上两种常见的变种外，火龙还有着不少其他的变种，比如《怪物猎人 X》中的黑炎王、《怪物猎人 边境 Z》中的辿异种火龙、《怪物猎人 探险》中的豪火龙和火龙灭龙种等等。极其丰富的变种再一次证明了这只怪物在系列中的主角地位，以及玩家们对这只怪物的喜爱。

作为旧《FF14》重生版本所发表的新《FF14》，各家媒体基本都是“什么？？？”这样的反应（苦笑）。

辻本：我知道他是那种一旦决定后绝不会退让的性格，既然如此就只能去帮助他了。“找个机会我们来合作吧”我向他传达了这样的想法。但正相反，我们在《MHW》发行的期间却完全没提过合作的事情。

吉田：真的是一次也没提过

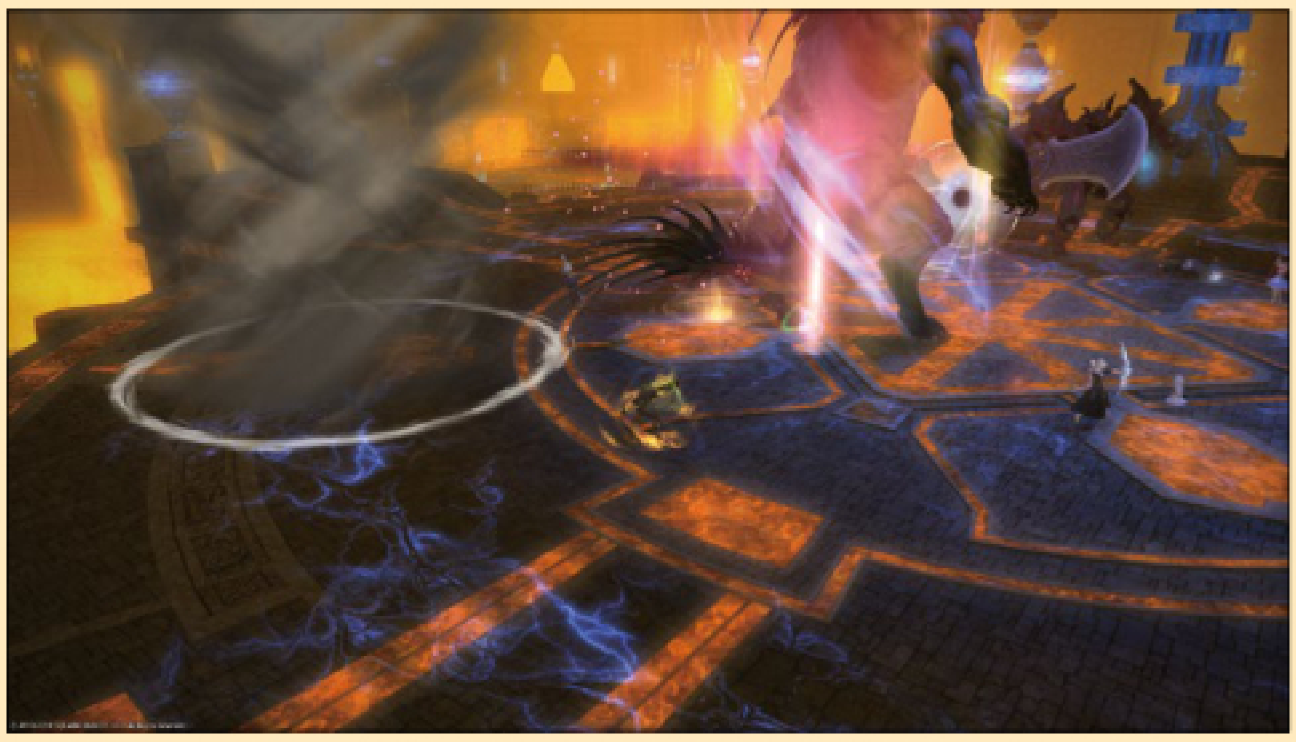


贝希摩斯的技能

本次《MHW》联动中的贝希摩斯可谓是还原度满分，在《FF14》中使用的技能悉数登场不说，从特效到技能效果也都一一还原，足够让双修猎人与光之战士二职的玩家们满意。但《FF14》作为一款 MMORPG，在技能设计上更侧重于团队的配合，仅一个或几个人是无法完整地处理副本机制的，这一点也体现在本次联动活动的贝希摩斯狩猎战中。诸位猎人需要比以前更注重团队合作，以攻略 MMORPG 副本的心态来对待贝希摩斯。接下来就让我们一起看看贝希摩斯的技能在《MHW》与《FF14》中有什么不同。

大漩涡（Charybdis）

两款游戏中都是随机点名一名玩家，一段延迟后在该玩家的位置放下一个会停留在场地上的旋风，玩家一旦走入其中将被吹飞并受到伤害。不过这一招在《FF14》中其实并没有太大的存在感，虽然有三个队伍总计 24 个人，出现的旋风次数寥寥可数且持续时间不长，找个没人的地方随意丢下就好。但来到《MHW》后就不一样了，频繁的点名外加长时间的留存对猎人们的走位造成了极大的麻烦，玩家必须合理规划放旋风的地点或是安排专人用投射器闪光弹打断，可谓是除了黄道陨石外最棘手的技能。



狂野（Fury）

向自身正面进行大范围的冲撞。在《MHW》中被冲撞到除了会受到伤害外还会被附加“裂伤”状态，在《FF14》中则是对当前第一仇恨的玩家释放带有击退效果的扇形攻击，处理方式很简单，由防护职业吸引好仇恨并令贝希摩斯背对其他玩家即可，期间注意下自己身后不要有旋风。因为被贝希摩斯巨大的身躯所阻挡，场地上又有其他的特效，除了当前防护职业外一般玩家比较难注意到这招。



彗星（Meteor）

两款游戏中都是随机点名一名玩家，一段延迟后在该玩家的位置降下一枚可被破坏的石头，本身伤害并不高。但单看彗星的伤害并没有意义，其意义主要是放置石头用于规避接下来黄道陨石的伤害，重点在于把陨石放哪以及如何把怪从石头旁边引开。《MHW》中场面上只有贝希摩斯一只怪物，把它一个引开就好，但在《FF14》中还会不停地刷出复数只铁巨人，必须安排专门的防护职业负责吸引仇恨并拉到指定地点。而且只是拉稳仇恨还不够，铁巨人的普通攻击附带顺劈效果，若防护职业没控制好方向只劈死队友还算小事，一旦石头被劈没了就只能和队友一块坐着等死了。



黄道陨石（Ecliptic Meteor）

贝希摩斯招牌技能，无论是在《MHW》中或是《FF14》中都是减员几率最大的技能，玩家间闹出的无数笑话大都因为它。

贝希摩斯在蓄力时会双足站立望向天空，身体也随之迸发出红色的闪电，天空会变为血红色并召唤一颗极大的陨石砸向地面，场面非常震撼。在两个游戏中黄道陨石都无视防御力，玩家只要吃到伤害必死，可谓是尊严一击。

而在《FF14》的水晶塔副本中，贝希摩斯在释放黄道陨石时会有“嘎哦哦”的字幕提示，久而久之玩家间便用“嘎哦哦”代替“贝希摩斯要释放黄道陨石了赶紧躲！”，成为一句广为流传的黑话。所以在早期攻略时，常能听到指挥者在麦克风里不停地大喊：嘎哦哦哦哦哦哦哦！！！！。



辻本： 在这次《MHW》发售之前的“《MH》系列”作品，其实在国外的知名度都不高。若是在世界范围内进行合作的话，倒不如说《MH》这边会给对方添麻烦。所以我认为还是等到“《MH》系列”在世界范围内都有足够影响力的时候，才是最好的合作时机。而这回的《MHW》已经满足了这个条件，游戏内容的更新也在有条不紊地进行中。另一方面《FF14》也如各位所知，是个运营了很久的老 IP 了。可以说机不可失失不再来，所以就由我这边提出了合作的提案。在此之后，双方的合作便顺利的进行中。

——这次的联动中，不单止是人气怪物的贝希摩斯和火龙，随从猫和仙人掌怪也登场了。请问双方在联动的内容方面是怎么决定的呢？

辻本： 内容方面是我们共同商定的。因为双方不单关系好，还十分信任对

火龙的招式

对于这位全系列作品均有出场的“劳模”来说，老猎人对于火龙的招式一定非常熟悉。利用自身身体的特点和特性，火龙的招式多是结合飞行、喷火、爪击和撕咬来进行，整个攻击模式可以说是系列中飞龙种的典型。其“龙车”和“甩尾”等动作，更是被之后出现的飞龙种怪物继承并发扬光大。在背景设定中，火龙是新手猎人进阶的门槛，因此整体难度属于新人面对起来比较复杂，但老手熟练后难度下降的水平。

在弱点属性上，火龙对龙属性的抗性最低，其次为雷属性（2G 中为冰属性），而对于火属性则有极高的抗性。在本次《FF14》的联动中，有效属性伤害这一设定并没有被联动过来。即便是法系职业搓个火系技能丢给火龙，也能造成应有的伤害。属性攻击曾经在《FF14》的 1.0 版本出现过，不过在 2.0 版本的重做中被取消。另外，由于闪光弹能眩晕飞在空中的火龙，并让之掉下来倒地，可以说是火龙克星，不过这一设定也没有在《FF14》的讨伐中出现。

在《MH》中遇见火龙并被火龙发现后，火龙使出的第一个招式便是咆哮。咆哮并非是火龙独有的招式，大多数怪物都能够使用这一招式。在没有装备耳栓的情况下，实力强劲的怪物所发出的咆哮能让猎人陷入短暂的硬直。当然，熟练的翻滚以及部分招式能够对该咆哮进行回避。在《FF14》的联动任务中，开场咆哮同样存在，但并不会对所有角色造成硬直，只是产生伤害而已。不过转阶段时的咆哮会产生眩晕效果，这也是为了转阶段时的动画演示能够顺利进行。

从口中喷出火焰是火龙典型的攻击方式，在《MH》中有火球、空中火球或三连火球、后跃喷火等多种表现形式。被这些招式直接命中后不仅仅会受到硬直还会使身上着火，诸如空中喷火和扫炎等招式还可能会造成眩晕。解除自身着火状态的方法很多，地面上翻滚三次、水塘中翻滚一次、使用打消果实等都是行之有效的方法。《FF14》火龙的这些招式有所保留，但更多的是范围或者点名类的攻击，诸如火球这种直线型的招式并没有出现。被火焰波及到后的着火状态以及扫炎会产生的眩晕状态被完美表现了出来，不过这两种状态在《FF14》中变为了减益效果（DEBUFF），可以通过驱散类的技能直接解除（并不能通过在地上滚三次或者队友的攻击来消除）。



▲咆哮



▲从空中进行火焰放射。



▲甩尾攻击。

利用尾巴来进行攻击是火龙的又一种攻击招式，在《MH》中被尾巴甩到后会被直接击飞并造成伤害。如果火龙的体型够大，选择在其甩尾时躲在火龙的胯下是一种应对方法。如果能进行断尾，则甩尾攻击的范围和威胁会下降很多。在《FF14》中，甩尾攻击主要体现在 180 度的转身甩尾和撕咬的同时进行甩尾这两个招式上，而被尾巴甩到后同样会被击飞并倒地，这在《FF14》中是不常见的。在《MH》中胯下躲甩尾的方法在《FF14》中同样可行，不过严格意义上来说并不是躲在胯下，而是通过穿过建模跑出甩尾的攻击范围。值得一提的是，在《FF14》本次的联动任务中也有断尾的设定，不过并不会真正的把火龙的尾巴砍断，而是在将尾巴自身的生命值削减至零后会对火龙本体造成大量伤害，当然尾巴只有一条所以只能“断尾”一次。

对于老猎人来说，火龙的各种招式以及应对方法可以说是烂熟于心。火龙在《FF14》中的所有招式都不会出现专门的读条提示，因此对于光之战士而言熟悉招式的动作是必不可少的。更多火龙在《FF14》中的招式表现，见下文的讨伐部分。

方的团队，所以都放手交给对方去做。同时双方也非常严肃认真的对待对方的 IP，都在确实提出自己的意见。从这个层面上说，联动的进展可谓是相当顺利。

吉田：进展真的是非常迅速。提出计划书后，双方一拍即合，一路畅通无阻，有种“想做就直接放心大胆做”的感觉。

——**是这样啊。**

吉田：《MHW》现在势头强劲，所以这次的联动说是 Square Enix 对 Capcom 下的挑战书也不为过。所以我们这边说着“请放手随意去做吧，这个就拜托你们了”的就把贝希摩斯的资料送过去了。其结果就是你们现在看到的了 ...... 没想到真的做到今天这步了（笑）

贝希摩斯的狩猎

本次《MHW》中联动活动有 3 个任务，分别是特别任务“传说的魔兽贝希摩斯”、“受伤的魔兽贝希摩斯”和自由任务“来自艾欧泽亚的访客”，其中“传说的魔兽贝希摩斯”的任务要求为击退即可，战斗只打一个区，而且可以力尽 9 次，一个人也能比较轻松完成；“受伤的魔兽贝希摩斯”和“来自艾欧泽亚的访客”则为完整的讨伐任务，两个任务内容基本是一样的，需要打 4 个区，并且贝希摩斯的生命值默认为联机血量，因此推荐联机多人狩猎。贝希摩斯狩猎的的前置步骤见下：

1.HR 达到 16 及以上后和调查据点中“好胜的推荐组员”对话；

2. 接取并完成特别任务“来自异世界的访客”；

3. 和调查据点中“好胜的推荐组员”对话；

4. 接取并完成特别任务“传说的魔兽贝希摩斯”；

5. 和调查据点中“好胜的推荐组员”对话，入手动作“最终幻想 X IV 跳跃”；

6. 接取并完成特别任务“受伤的魔兽贝希摩斯”；

7. 和调查据点中“好胜的推荐组员”对话，入手猎虫“龙魂虫”、噗吱猪服装“贝希摩斯宝宝的心情”，以及公会名片中追加新的称号、背景和姿势，另外自由任务中也会追加“来自艾欧泽亚的访客”。

队伍分工

在进行多人讨伐时，队伍里最好每个人都有不同的分工，包括吸引仇恨的防护职业、负责辅助回复的治疗职业和负责输出的进攻职业，这样打起来会比较轻松。

适合当防护职业的武器有长枪和铳枪，贝希摩斯有仇恨值的设定，当一位猎人对其头部造成一定的伤害后，它的仇恨就会转移到这名猎人身上。当成功拉到仇恨后，就可以转为以格挡为主，其他猎人则可在这段时间输出。

适合当治疗职业的有狩猎笛、片手剑和轻弩枪，配上广域化技能，在其他同伴受伤时用道具回复，这里推荐的三种武器各有自己的优点，狩猎笛可以用旋律为队友加各种 BUFF，片手剑可以在拔刀状态下使用道具，不会耽误回复的时机，轻弩枪在回复之余还可用带异常状态的弹药进行辅助，如麻痹弹、睡眠弹和减气弹等。

当进攻职业的武器则首选输出高的，再借助攻击类技能将输出最大化，在防护职业拉到仇恨后，就在贝希摩斯打不到的地方疯狂输出。



贝希摩斯有威胁的招式

◆旋转：压低身体后进行 360 度旋转，身体周围都有攻击判定，需远离或是格挡。

◆压杀：直立起身子后向前压去，除了身子下方有攻击判定外，身子周围还有震动效果。被这招打中会陷入特殊的倒地状态，很容易被追击，陷入特殊倒地状态时可用投射器闪光弹令怪物眩晕来解除危机。

◆拘束攻击：嚎叫一声后向前使出短距离的角顶，这招无法格挡，中了后会被短暂拘束并中“裂伤”状态，并且仇恨值也会转移到这名猎人身上。

◆彗星：吟唱后使用彗星魔法，彗星的落点可根据地上的光点来判断。彗星落下后会留在场地上，当其使出黄道陨石时可以躲在彗星后面来避免被秒杀，但注意狩猎时尽量不要离彗星太近，以免彗星被贝希摩斯和猎人的某些招式破坏。

◆大漩涡：吟唱后使用大漩涡魔法，被攻击的目标脚下可看到起风的效果，吟唱完后即在该目标的位置生成龙卷风，可一直保持跑动状态来躲避。注意龙卷风会在场地上持续一段时间，猎人的活动范围会因此受到限制，如果不想这样，可在其吟唱时用投射器闪光弹来打消这招。

◆黄道陨石：贝希摩斯的杀手锏，吟唱后在区域中间放出巨大陨石，这招是必杀攻击，而且无法通过格挡、使用道具、使用特殊装备来化解，需要躲在它放出的彗星后才能逃过一劫，或是使用动作“最终幻想 X IV 跳跃”来躲。



▲被黄道陨石夷为平地的地面。

辻本：我们这边也是这么想的。没想到真的做到今天这步了 (笑)。况且这次联动的参加条件还蛮苛刻的 ……

吉田：是啊 (笑)

辻本：不过怎么说，开发作业进展的相当顺利。各自也在保证自己底线的情况下，往里加入各种有趣的东西。

——本次在《FF14》中登场的是火龙，而在《MHW》中登场的是贝希摩斯。请问关于联动的怪物，是基于什么理由选出来的呢？

吉田：对我来说，火龙就象征着《MH》，根本不存在其他选择。所以当时我们也问“不好意思啊，《MH》的代表怪能选火龙吗”，得到了“当然，没问题啊”的答复 (笑)。

辻本：“象征着双方 IP 的怪物”是本次选择的大前提，不然本次的联动就没有意义了。而且乱入的怪物也必须与动作游戏这个概念相称，也不能和

火龙的讨伐



火龙的讨伐是本次联动活动的重点内容，而为了让火龙在艾欧泽亚中有所表现，《FF14》也是为之提供了两个多人讨伐副本。“火龙歼灭战”要求职业等级为 70 级，装备等级最低 320，需要 8 名玩家进行讨伐。而在成功完成“火龙歼灭战”之后，则能够参加“火龙歼殛战”，要求职业等级 70 级，装备等级最低 350，需要 4 名玩家共同讨伐。值得一提的是，“火龙歼殛战”是《FF14》首次加入的仅供 4 人参加的“歼殛战”，之前的都是 8 人副本。之所以有了这样的破例，当然是因为《MH》中最多仅支持 4 名玩家共同狩猎，8 人打一只火龙也太残忍了吧！（火龙歼灭战：？？？）

《FF14》中的“歼灭战”和“歼殛战”可以理解为多名玩家在一个只有 BOSS 的副本中与之战斗。“歼殛战”比“歼灭战”更加困难且报酬更好，一般后者完成之后才能进行前者。在这两者之上，还有难度逆天的“绝境战”，当前国际服版本的“绝境战”只有两个，能够通关的都可以说是《FF14》中最顶级的玩家。

在进行“火龙歼灭战”前需要进行一系列的前置任务，任务起始 NPC 是位于黄金港的“クガネ”（X :9.7 Y : 8.9）。如果你是一名《MHW》的玩家，想要去《FF14》中击杀火龙，那么除了找到这位起始 NPC 外，还需要拥有 70 级的战斗职业和最低 320 的装等。即便是买直升道具直接升到 60 级，依然需要再升到 70 级并完成 4.0 版本主线最后的任务“红莲之狂潮”后才能接取该起始任务。相对当前版本其他的“歼殛战”来说，联动活动的前置条件简单很多。

由于 8 人的“歼灭战”相对简单，因此下文将对本次联动活动的重点“火龙歼殛战”进行介绍。本着《MHW》玩家也能够看懂的原则，相关攻略内容并不会太深入。

“火龙歼殛战”的特点



◀真男人喝药时从不回头看龙车。

除开 4 人副本外，“火龙歼殛战”与常见的“歼殛战”相比还有以下几点不同：

◆能够使用特殊技能“回复药 G”回复全部的 HP，每人只能使用 10 次。在使用“回复药 G”时角色会像《MH》中一样有专门的喝药动作，在此期间无法进行任何的攻击但可以进行移动，这和最新的《MHW》中的喝药方式相同。“回复药 G”在《FF14》中可以说得到了加强，能够一瓶将生命值回复满的效果堪比半个“秘药”。另外，本战共有三个阶段，前两个阶段可以靠治疗职业回复血量，第三阶段由于“禁疗”便只能靠“回复药 G”了。

◆总死亡次数达到 3 次，则任务直接失败。没错，这个设定正是猎人们口中的“三猫”，在一次任务中共死亡三次则任务直接失败。3 名玩家同时死亡当然就是直接结束任务啦。

◆开启任务没有职业限制。《FF14》中的 4 人副本一般需要 1 个防护职业、1 个治疗职业和 2 个进攻职业，但此次的“火龙歼殛战”则没有这个限制，即便是 4 个治疗职业也能够成功进入该副本。不过 4 个治疗没有什么输出，一般来说不会这么做。由于小怪阶段需要防护职业拉住小怪，并且没有治疗的话压力依然很大，因此防护职业和治疗职业非常重要。所有才会有玩家选择使用 3 个防护职业和 1 个治疗职业通过了该副本。

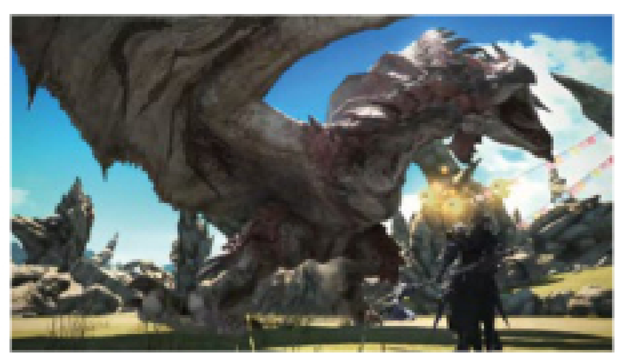
◆火龙没有仇恨系统。防护职业无法长时间吸引并拉住火龙，火龙会随机对四名角色使用技能并攻击。

◆火龙的技能没有读条提示。《FF14》中的 BOSS 在释放部分技能前，会将之后使用技能的名称和读条时间显示在对应 UI 中，而本次火龙的所有技能均没有读条提示。光之战士们需要像老猎人一样，通过观察火龙释放技能前的动作来判断其之后使用的招式。如果在身为光之战士的同时你也是一名老猎人，熟悉火龙的动作能让战斗容易很多。

◆火龙的技能随机施放。火龙在每个阶段使用的技能有所差异，而每次使用的技能则为随机施放。因此对于本战来说并没有技能时间轴，熟悉每一阶段火龙的技能并见招拆招即可。

◆让火龙眩晕并倒地。在第三阶段时，火龙会从空中对光之战士们发起攻击，此时所有的攻击都会使火龙的眩晕计量值上升，当积满之后火龙会眩晕从空中落下并倒地。此时对火龙的攻击能够造成更多的伤害，并且可以在此时选中火龙的尾巴进行攻击。当将尾巴的生命值削减至零后可对火龙造成大量伤害，但只能“断尾”一次。

◆火龙不存在身位。对于《FF14》中的近战职业来说，在敌人的侧面、后方进行攻击，因技能不同会产生特殊的效果。而本次的讨伐目标火龙则不存在所谓的身位。按照《MH》的设定，火龙的头部是弱点，因此在前方攻击更加有效。不过让《FF14》中的输出型近战职业在 BOSS 前方进行输出过于危险，因此直接取消身位也算可以理解。



其他怪物有着重复要素，所以我们在经过层层筛选后决定是贝希摩斯。实际感受过就知道，贝希摩斯和《MH》中其他的怪物给人的感觉完全不一样。这也是我们为什么选择贝希摩斯的原因。

——在选择怪物时，还有其他候补吗？

辻本：没有，最初就是从贝希摩斯开始讨论的。

——二位对于对方的游戏，有着怎样的游戏经历呢？

辻本：实际上我没玩过《FF14》... 这次的参加条件对我来说也会是个挑战（苦笑）

——那之后会去尝试一下吗？

辻本：应该 ... 会去尝试下的。不然的话他（吉田）会生气的吧（苦笑）

狩猎要点

贝希摩斯的弱点在头部，防护职业攻击头部拉好仇恨，如果仇恨被其他职业误拉，可以使用投射器闪光弹、烟雾弹来解除。担任防护职业的猎人对头部进行攻击的时机是在它使用大漩涡的吟唱时，如果大漩涡的目标不是自己，可在此时放心攻击头部，而成为大漩涡目标的猎人尽量往场地边缘跑，以减少龙卷风对其他猎人的影响。防护职业拉到仇恨后就好办多了，担当进攻职业的武器只要找好安全的位置输出即可，在 8 区战斗时还可利用落石来增加额外伤害，而治疗职业则时要刻留意同伴的 HP，尤其是防护职业的。



▶拉到仇恨的猎人会有一条红线和贝希摩斯连着。

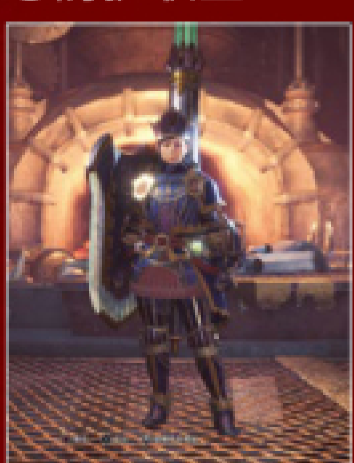
最后要着重说的是黄道陨石。躲黄道陨石有三点需要注意，一是保证落在地上的彗星的安全，留到地上的彗星会因贝希摩斯和猎人的部分招式被破坏，因此战斗时要将贝希摩斯从彗星处引开，保证它的招式不会波及彗星，但也不能离彗星太远，以免黄道陨石出来时猎人来不及跑过去。二是留意黄道陨石的使出时机，贝希摩斯使出魔法类招式时屏幕的右边都会有字幕提示，看到提示黄道陨石后，就赶紧收起武器跑到彗星后面躲着，黄道陨石的使用次数都是固定好的，任务“传说的魔兽贝希摩斯”中黄道陨石只会在其最后被击退时使用 1 次，而“受伤的魔兽贝希摩斯”和“来自艾欧泽亚的访客”中会使用 3 次，分别是第 2、3 次换区前和最后被猎人讨伐前。三是把动作“最终幻想 X IV 跳跃”调到快捷键上，如果来不及躲在彗星后或场上的彗星已经被破坏完，也可尝试用这个动作来躲，当然一定要掌握好使用动作的时机，因为时间少有偏差就会失败，比较准确的时机是黄道陨石从云里整个露出来的瞬间，最好事先加以练习。



◀视角往上调，看到黄道陨石整个露出来的瞬间就马上起跳。

推荐配装

●防护职业



部位	防具	镶嵌槽
武器	皇后长枪 · 炎妃	跳跃珠【2】、铁壁珠【1】
头	皇后琴弦 β	痛击珠【2】、强壁珠【2】
身体	皇后铠甲 β	友爱珠【1】、治愈珠【1】、铁壁珠【1】
腕	皇后腕甲 β	痛击珠【2】、痛击珠【2】
腰	皇后腰甲 β	治愈珠【1】、治愈珠【1】
脚	皇后护腿 α	整备珠【1】、体力珠【1】
护石	铁壁护石III	无

发动技能 防御性能 Lv5、广域化 Lv5、体力增强 Lv3、体力回复量 UPLv3、弱点特效 Lv3、回避距离 UPLv3、整备 Lv3、无伤 Lv2、防御强化 Lv1、毅力 Lv1、炎妃龙的恩宠【2】（突破耐力上限）、炎妃龙的恩宠【4】（心眼 / 弹道强化）



部位	防具	镶嵌槽
武器	皇后牙杖 · 炎妃	友爱珠【1】
头	皇后琴弦 α	快吃珠【1】、快吃珠【1】
身体	爆鳞龙铠甲 β	炮术珠【1】、炮术珠【1】
腕	皇后腕甲 β	耐冲珠【3】、增弹珠【2】
腰	皇后腰甲 α	强壁珠【2】、炮术珠【1】
脚	皇后护腿 α	跳跃珠【2】、体力珠【1】
护石	铁壁护石III	无

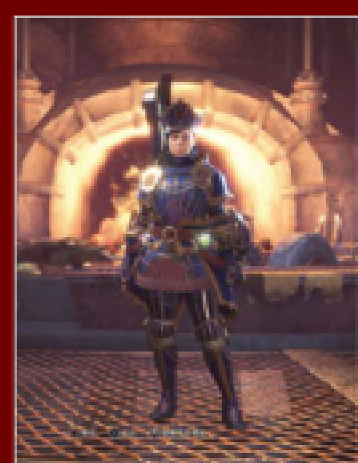
发动技能 防御性能 Lv5、广域化 Lv5、体力增强 Lv3、炮术 Lv3、回避距离 UPLv3、整备 Lv3、快吃 Lv2、炮弹装填数 UPLv1、爆破属性强化 Lv1、减轻胆怯 Lv1、防御强化 Lv1、毅力 Lv1、炎妃龙的恩宠【2】（突破耐力上限）、炎妃龙的恩宠【4】（心眼 / 弹道强化）

●治疗职业



部位	防具	镶嵌槽
武器	大地巴龙刀 II	解放珠【3】、快吃珠【1】（客制 1 格镶嵌槽）
头	皇后琴弦 α	耐冲珠【3】、快吃珠【1】
身体	麒麟服饰 γ	友爱珠【1】、快吃珠【1】
腕	皇后腕甲 β	茸好珠【1】、茸好珠【1】
腰	皇后腰甲 α	茸好珠【1】、体力珠【1】
脚	皇后护腿 α	跳跃珠【2】、节食珠【1】
护石	痹击护石III	无

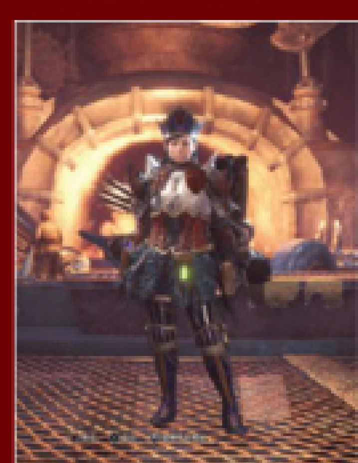
发动技能 广域化 Lv5、体力增强 Lv3、麻痹属性强化 Lv3、属性解放 / 装填扩充 Lv3、回避距离 UPLv3、整备 Lv3、最爱菇类 Lv3、快吃 Lv3、满足感 Lv1、减轻胆怯 Lv1、炎妃龙的恩宠【2】（突破耐力上限）、炎妃龙的恩宠【4】（心眼 / 弹道强化）



部位	防具	镶嵌槽
武器	皇后甲壳 · 冥灯	防音珠【3】、茸好珠【1】
头	皇后琴弦 β	防音珠【3】、跳跃珠【2】
身体	皇后铠甲 β	友爱珠【1】、友爱珠【1】、友爱珠【1】
腕	皇后腕甲 β	茸好珠【1】、快吃珠【1】
腰	皇后腰甲 β	快吃珠【1】、快吃珠【1】
脚	皇后护腿 β	整备珠【1】、体力珠【1】
护石	耳塞护石III	无

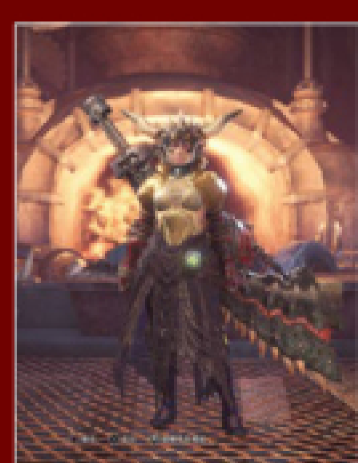
发动技能 耳塞 Lv5、广域化 Lv5、体力增强 Lv3、回避距离 UPLv3、快吃 Lv3、整备 Lv3、无伤 Lv2、最爱菇类 Lv2、利刃 / 弹丸节约 Lv1、炎妃龙的恩宠【2】（突破耐力上限）、炎妃龙的恩宠【4】（心眼 / 弹道强化）

●进攻职业



部位	防具	镶嵌槽
武器	龙骨弓 II	破龙珠【1】、破龙珠【1】
头	皇后琴弦 β	超心珠【2】、超心珠【2】
身体	火龙铠甲 β	体力珠【1】
腕	乌尔德腕甲 γ	散弹珠【3】、痛击珠【2】
腰	火龙魂腰甲 β	强弓珠【2】
脚	皇后护腿 β	超心珠【2】、跳跃珠【2】
护石	体术护石III	无

发动技能 龙属性攻击强化 Lv5、体力增强 Lv3、超会心 Lv3、弱点特效 Lv3、体术 Lv3、回避距离 UPLv3、风压耐性 Lv2、散弹 · 刚射强化 Lv1、解放弓的蓄力阶段 Lv1、火龙奥秘【2】（会心击【属性】）、炎妃龙的恩宠【2】（突破耐力上限）



部位	防具	镶嵌槽
武器	悲惨痛苦太刀	无
头	战纹头盔 α	攻击珠【1】
身体	绚辉龙铠罗铠甲 α	攻击珠【1】
腕	帝王腕甲 α	攻击珠【1】
腰	乌尔德腰甲 γ	痛击珠【2】、攻击珠【1】、攻击珠【1】
脚	皇后护腿 β	超心珠【2】、刚刃珠【2】
护石	匠之护石III	无

发动技能 攻击 Lv6、超会心 Lv3、弱点特效 Lv3、匠 Lv3、昏厥耐性 Lv2、体力增强 Lv2、回复速度 Lv2、精神抖擞 Lv2、龙属性攻击强化 Lv1、刚刃研磨 Lv1

火龙有威胁的技能



在上文招式部分对火龙的招式进行了相关介绍，这里再选出“火龙歼殛战”中有威胁的技能进行讲解与说明。

◆撕咬加甩尾：火龙将火焰包裹在口中后，向前进行撕咬的同时进行甩尾。前置动作非常明显，看到后立即远离火龙的正面和后面即可。被撕咬击中后会附上“燃烧”的DOT（持续一段时间并周期性发动的减益状态），被甩尾击中后会被击飞并短暂倒地。

◆龙车：一声咆哮后向前方直线冲撞。前置动作明显，注意不要站在龙车轨道上。

◆火球：随机点名一人，在蓄力后向角色喷吐火球。注意火焰波及的范围为以点名角色为中心的圆形，需要其他角色远离该范围。火球会附带“燃烧”DOT，治疗职业可对被点名角色进行驱散（消除减益效果）。



◆俯冲爪击：第三阶段出现，从空中俯冲的直线攻击，被击中后会被附上“眩晕”和“中毒”。由于没有明显的前置动作，建议在该阶段不要在火龙前方进行攻击。该招式即老猎人口中的“天残脚”。

◆火焰扫射：第三阶段出现，从空中向正面进行扇形的火焰扫射攻击，被击中后会附加“眩晕”和“燃烧”。同样由于前置动作不明显，建议在攻击时不要近距离站在火龙的前方。

◆空中火球：第三阶段出现，随机点名一人后连续喷出3颗需要分摊的火球。分摊至少需要两人，且该攻击附带“燃烧”的DOT。喷吐后的火球会将地面变为圆形范围的岩浆，因此建议在场地边缘依次放置岩浆区域。国际服目前的主流玩法是防护职业被点名火球则开减伤技能单独承受，其他职业则两人分摊。

讨伐要点



需要特别说明的是，本次“火龙歼殛战”分为了三个阶段。第一阶段为四人和地面上的火龙进行战斗，第二阶段时需要对火龙进行骑乘，第三阶段则需要与空中飞行的火龙进行最后的对决。前两个阶段可以正常使用治疗类技能，而第三阶段则无法使用。火龙有威胁的招式以及处理方法在上文中已经提及，接下来只需要掌握转阶段时的作战方法即可明白本场战斗的所有机制。

在第一阶段后半段，火龙会利用咆哮引来大量的小怪（并不会招来雌火龙）。此时需要防护职业立即向前并吸引小怪，在拉住小怪的同时，进攻职业集火小怪快速清理干净。注意防护职业在拉小怪时，小怪会放出各种范围技能，在“见圈躲圈”的同时控制小怪的范围技能都朝向场地外。火龙的火球点名同样会对小怪造成伤害，因此被点名后可以考虑靠近小怪从而对小怪进行快速清理。

第一阶段结束，火龙会来到场地中咆哮一声让全员眩晕，此时一只加鲁拉会乱入战斗之中。进场后的加鲁拉一个冲撞将火龙撞倒在地，此时防护职业拉住加鲁拉，一名进攻职业和防护职业集火加鲁拉，另一名近攻职业在互动点互动后会跳到火龙的背部进行骑乘。没错，从《怪物猎人4》开始的骑乘系统在《FF14》中同样拥有。成功骑乘后只需要快速按键即可让火龙倒地，相对于《MH》的骑乘系统来说还是简化了很多。注意其他成员需要在骑乘期间（25秒内）击杀加鲁拉，不然会被之后的转阶段技能直接灭团。骑乘和加鲁拉的击杀均成功后，火龙会飞到场地边缘，向场地内喷吐火焰进行灭团攻击，此时只有躲在加鲁拉的尸体后才能回避。



进入第三阶段，由于无法使用治疗技能，“回复药G”在此时便有了作用。除了见招拆招外，由于第三阶段有眩晕值的设定，因此将爆发技能留到火龙眩晕倒地后是最合理的击杀方法。注意倒地后优先击破尾巴造成大量伤害。

如果火龙倒地4次后依然没有完成击杀，火龙起身后会直接发动灭团技能。因此需要在火龙第4次倒地起身前完成击杀。总的来说，由于不复杂的机制以及身位的取消，与其他“歼殛战”相比，“火龙歼殛战”简单不少。

最后，各位光之战士不要忘了主动剥取火龙身上的素材哦！

TIPS | 本页出现的游戏截图，由光之战士“八重樱”倾情奉献！

其他联动内容



一个大型联动活动仅有贝希摩斯怎么够，其他的经典要素当然是必不可少。不止是游戏玩法，连系列的几个熟悉的吉祥物也都来到了新大陆，

龙骑士装备

说到联动又怎能少了联动装备，本次的联动装备来自《FF14》中的人气职业龙骑士。

龙骑士作为《FF》经典职业曾诞生出不少人气角色，比如《FF4》的凯因、《FF9》的芙莱雅等，在《FF14》中自然也不例外。《FF14》中的龙骑士是一个输出型近战职业，在 3.0 资料片“苍穹的禁城”剧情中作为主角职业大放异彩，并凭借 3.0 开场动画吸引了大批玩家投身屠龙之道，实际游戏中也凭借着自己的独有机制成为了开荒团队中的香饽饽。



陆行鸟

“《FF》系列”的招牌怪物，官方钦定的骑乘工具，最爱的食物是基萨尔野菜，在这次联动中则由骚鸟客串了一把。《FF14》中的陆行鸟可说是守护在各位光之战士身旁不离不弃的好搭档，作为胯下良驹可以水陆空三用不说，平时在野外更可以直接加入战斗，一脚踹翻欺负你的野怪。此外玩家还可自由选择毛发颜色和陆行鸟装甲，亦或是把自己的爱鸟带到金蝶游乐园中赛鸟。



莫古力

“《FF》系列”的经典怪物，常作为“《FF》系列”吉祥物出现，白白胖胖的可爱模样夺得了不少玩家的喜爱。在《FF14》中同样人气超群，莫古力系列的家具也因此常年高价。剧情中直接作为一种蛮族出现，与玩家有许多的交流。但莫古力们的任务总是特别麻烦且无理取闹，还喜欢给光之战士们起各种各样的外号，如“名字土土的冒险者”、“丑丑的冒险者”，让人又爱又恨。



仙人掌

“《FF》系列”经典怪物，与莫古力一样常作为“《FF》系列”吉祥物出现，只不过与莫古力不同，其吸引点不是可爱而是搞笑。《FF14》中也作为一种敌对生物出现，战斗力并不高，但其滑稽的外表下却有着足以秒杀所有人的针刺攻击，第一次面对的玩家经常在欢笑中倒地。



BGM

《FF14》的 BGM 一直是游戏的一大卖点，在 2017 年便以 384 首获得了“最多原创音乐”的吉尼斯世界纪录，在随后追加了新的资料片“红莲之狂潮”后又再次刷新自己之创下的记录。而在每届《FF14》粉丝节中，前后两天的晚上还分别会有钢琴演奏会和官方乐队 THE PRIMALS 的激情献唱作为重头戏，深受玩家们的喜爱。而这次联动采用了其中的四首，分别是在据点中的背景 BGM《プレリュ - ド》、骚鸟与贝希摩斯的战斗 BGM《チョコボレ - ス》《天より降りし力》及战斗胜利后的 BGM《胜利のファンファ - レ》。

TIPS 因为早期的低魔抗以及几个跳跃技能的长硬直，龙骑士在副本中总会莫名其妙的死亡，故被戏称为“躺尸龙”，《FF14》中与“暴毙”有关的梗八成都来自于龙骑士。

其他联动内容

本次《FF14》联动《MHW》的活动可不仅仅只有讨伐火龙，以火龙的讨伐为核心，《MHW》中的诸多要素和内容也加入到了艾欧泽亚的世界之中。当然，由于是从新大陆来到了艾欧泽亚，因此部分内容的表现形式可能会和各位老猎人想象中的有差距。

火龙坐骑

可能是艾欧泽亚光之战士的主角光环过于强大，天空的王者居然能成为他们的胯下坐骑！没错，各位老猎人，我们光之战士是能够骑火龙的（老猎人：我们每次狩猎时也能骑乘……攻击）！

通过反复完成“火龙歼殛战”并在胜利后剥取尸体上的素材，将能够通过50个“火龙之上鳞”换取到这头火龙坐骑的召唤笛。另外，在减少损员的情况下完成“火龙歼殛战”将会获得宝箱，打开后有低几率直接获得火龙坐骑的召唤笛。不过即便宝箱中开出了召唤笛也需要四名玩家掷点比大小，点数最大者才能获得。

骑上火龙坐骑当然是能够在野外进行飞行的（2.0相关地图除外），并且骑乘上之后能够听到该坐骑的专属BGM，也就是老猎人们非常熟悉的《英雄之证》。



火龙装备

《MH》中可以通过剥取怪物身上的素材，并利用素材在加工屋中做出对应的装备。用火龙做出来的装备自然就是“火龙套”。在《FF14》中利用火龙身上的素材也能兑换出“火龙套”，不过这里的“火龙套”和《MH》中的外形有很大不同，并且也只能用于幻化（将服装的外形投影到其他服装上），等级和属性都是初始装备的水平。兑换一套“火龙套”需要“火龙之鳞”共28个，而如果要让这套“火龙套”能够染色，则还需要共14个“火龙之上鳞”。



随从猫和噗吱猪

如果说“《FF》系列”有陆行鸟这种吉祥物的话，那么“《MH》系列”的吉祥物就是随从猫。从《怪物猎人 携带版2G》开始，这种与人类共生的兽人种族能够和猎人一起进行狩猎，随从猫能打能扛，在不少作品中还能为战斗提供各种辅助效果，可以说是猎人们最好的伙伴。而在《FF14》中，随从猫在联动任务中以NPC的身分登场，并向光之战士述说了火龙的可怕。而在完成了这一系列的联动任务后，随从猫则会以宠物的形式伴随光之战士在艾欧泽亚继续冒险。

除了随从猫外，热衷于被换装和被抚摸的的噗吱猪也以宠物的形式加入到了《FF14》中，需要5个“火龙之上鳞”在NPC“加工屋之男”处进行换取。（应该不是用5个火龙之上鳞锻造出的噗吱猪吧……）



烤肉架

“《MH》系列”中的经典道具烤肉架在《FF14》中以房屋家具的形式登场，不过并不能真的拿来烤肉。烤肉架分为了庭院用烤肉架和屋内用烤肉架两种，各需要10个“火龙之鳞”进行兑换。

《FF14》中有一整套房屋系统，在花高价抢房成功后，将能够在屋内和屋外的庭园中摆放各种家具和庭具。整个房屋系统非常庞大，对于生活类玩家来说也是游戏的乐趣之一。

▼不会烤肉的光之战士不是好猎人。



乐谱

本次联动任务中出现的三首《MHW》的BGM，将能够通过乐谱获得。这三首BGM分别为调查据点专用曲《新大陆への楚》，古代树森林中大型怪物的用曲《森を牛耳る蛮悪の龙》，以及系列经典的《英雄の证》。三个乐谱除了通过完成讨伐火龙的任务几率获得外，通过素材也可以进行兑换。《英雄の证》需要5个“火龙之上鳞”进行兑换，其他两个乐谱需要10个“火龙之鳞”进行兑换。

TIPS 其实早在《怪物猎人 X》，该系列就和“《最终幻想》系列”进行了联动，不过是以配信任务的形式。这一系列任务不仅提供了“迪亚波罗套装”和“巴哈姆特套装”，还有太刀“审判之翼”，以及光之战士（初代主人公）的猫猫套装。



《宝可梦》神秘档案之古代遗迹（中篇）

我们继续来说《宝可梦》世界迄今为止的遗迹，在这一期中，我们将会解读更多遗迹的秘密。

丰缘地区的遗迹



◀丰缘地区地图

丰缘地区是第三世代本篇《红宝石 / 蓝宝石》及资料篇《绿宝石》的舞台。相比上期为我们提到的古色古香的城都地区，丰缘地区看起来更多的是现代化感，但事实上，这里的历史更加悠久，而且有古代留下的高耸的塔状建筑天空之柱，还有布告石室，以及据说封印传说中宝可梦的沙漠遗迹、小岛横穴和古代坟墓，这里我们来一一介绍。



■《红宝石/蓝宝石》版的布告石室

布告石室

布告石室位于 134 号水路，无法直接到达，需要潜水才能抵达这里。布告石室包括了水下通道、言语之厅和关键之厅三部分，岩块都用盲文凸点来进行提示和记录，其中关键之厅的 6 个排列整齐的岩块，用盲文记载着远古时代封印宝可梦们的往事：在这个如今空无一人、需要潜水才能到达的洞中，原本有人类生活，他们能在此生活完全归功于宝可梦。他们封印了非常可怕的宝可梦，但也希望未来勇敢的人们把门打开解开封印。之后就是解谜提示。

按照提示调整队伍中宝可梦的位置，调查这些文字就会触发事件，另外三个遗迹就会出现入口。之后就可以去收服被古人封印的“可怕的宝可梦”，也就是《宝石》版的三个二级神兽。这里虽然没有封印传说中的宝可梦，但却是收服三只雷吉宝可梦的最关键一步。

沙漠遗迹

丰缘三大封印遗迹之一，是位于 111 号路沙漠里的一个石阵，在解开布告石室的谜题后，石阵中间最大的岩石会出现入口。这里也和布告石室一样有盲文提示，按照提示的位置走完，使用指定的秘传招式，便会开启深入的房间，这里会遇到岩山宝可梦雷吉洛克。



小岛横穴

丰缘三大封印遗迹之一，位于 105 号水路的石阵，解开布告石室的谜题后最大的岩石出现入口。这里同样有盲文提示，按照提示解谜后开启深处房间，就会遇到冰山宝可梦雷吉艾斯。而在《终极红宝石 / 起源蓝宝石》中，在收服了三只雷吉宝可梦后，重新回到这里，满足条件还会出现三个雷吉宝可梦的老大——雷吉奇卡斯。





▲雷吉奇卡斯是传说中拖行大地的巨大宝可梦，据说用特殊的岩石、冰山和熔岩制出了与自己形似的宝可梦，即雷吉洛克、雷吉艾斯和雷吉斯奇鲁。

古代坟墓

丰缘三大封印遗迹之一，是位于 120 号路的石阵，解开布告石室的谜题后，石阵中间最大的岩石出现入口。这里亦有盲文的解谜提示，解谜后开启深入房间的入口，进入后会遇到黑金宝可梦雷吉斯奇鲁。

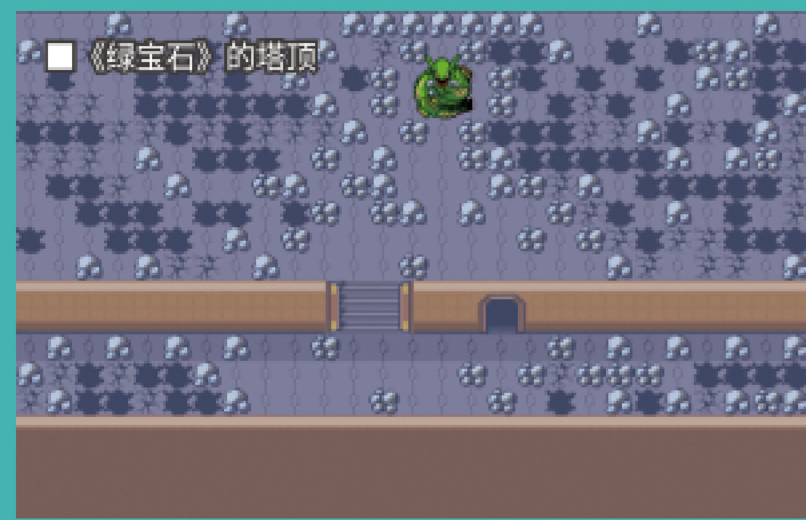


天空之柱

天空之柱位于 131 号水路，看起来是一座高耸的塔，建于 2000 年前的古代，当时这里因为陨石降落、大量能量溢出，觉醒了原始形态的盖欧卡和固拉多为争夺自然能量发生了战斗，这两只神级的强大宝可梦的战斗引发了足以灭世的灾难。流星之民向七彩陨石祈愿，令烈空座降临，以超级进化形态击败了盖欧卡和固拉多，解救了丰缘甚至世界。流星之民为了纪念烈空座的救世壮举而修建了天空之柱，并将故事和丰缘的历史刻在墙壁上，塔的最顶端就是祭坛，在《终极红宝石 / 起源蓝宝石》中，这里不仅会让烈空座降临，还会骑上超级进化的烈空座飞向太空化解陨石危机。



■《终极红宝石/起源蓝宝石》二周目塔顶的剧情之战


■《绿宝石》的塔顶

神奥地区的遗迹

神奥地区不仅历史悠久，而且有着丰富的神话传说，不过在这个经常可见到古代遗留痕迹的地方，称为遗迹的反倒不多。

随意遗迹

随意遗迹是位于随意镇东部的一系列遗迹群，里面有各种形态的未知图腾出没，而遗迹的石板上，还刻有未知图腾文字。这里有多个房间，最终房间除了有道具，还有刻有文字的石板，上面写的大概内容是“所有生命都会在与其他生命的相遇中产生某些事物”。其实，这里主要是收服宝可梦未知图腾的各个形态的地方，在《钻石 / 珍珠》中，问号和叹号形态的未知图腾也在这里首次出现。


▲随意遗迹的最下层。

神和遗迹

位于神和镇的一个遗迹，神和镇是神奥地区最小也是最古老的小镇，冠军竹兰、四天王的龙系专家朵拉塞娜的老家都在这里。神和遗迹的入口就在镇子中间神龛后面，遗迹中的浮雕，讲述了由克希、艾姆利多和亚克诺姆的传说。而《白金》版中，还会和银河队的老大赤日进行首次对战。



■听老奶奶给你讲那过去的故事……

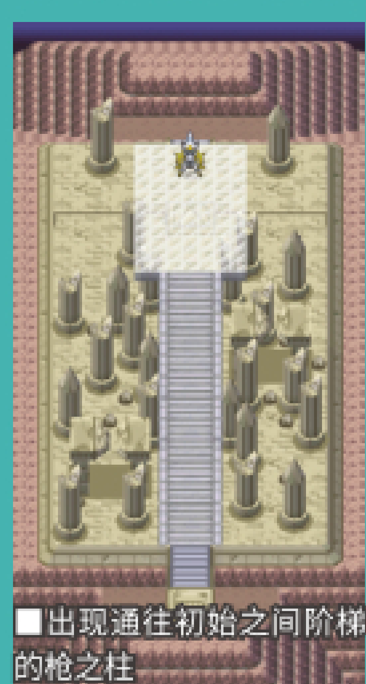
切锋神殿

切锋神殿位于神奥地区最北端的切锋市的北部。切缝神殿不仅和切锋市的其他建筑一样长年覆盖着积雪，神殿内也有很多地板结冰。这里除了超音蝠、狃拉等普通的野生宝可梦外，还沉睡着传说中拖动大地的巨大宝可梦雷吉奇卡斯。平常即使进入到最底层，看到的雷吉奇卡斯也是沉睡的雕像，但若将雷吉洛克、雷吉艾斯和雷吉斯提鲁带在队伍中，雷吉奇卡斯就会被唤醒。


▲切锋遗迹的入口和最深处

枪之柱

枪之柱位于天冠山顶，从诸多的石柱来看，这里显然曾是神殿。在神奥的创世传说中，阿尔宙斯就是在这里创造了时间、空间和反转三神，即帝牙卢卡、帕路奇亚和骑拉帝纳。而银河队的老大赤日，也会在这里展现他的真正阴谋，但是却遭到神秘阴影的吞噬，破裂世界的入口也由此打开。而在这里吹响天界之笛，还会出现长长的阶梯，沿着阶梯一直上行到初始之间，就会遇到传说中用一千只手创造了世界的阿尔宙斯。


■出现通往初始之间阶梯的枪之柱

岩山遗迹、冰山遗迹、黑金遗迹

在《白金》版中出现在天冠山的三个特殊房间，平常进去时这里就是普通的洞窟，如果带着活动赠送的雷吉奇卡斯，在这个三个洞窟中就会分别出现岩石、冰、钢三个雷吉宝可梦的图像，地面也有它们对应的符号地画，按照地画解谜后到雕像前，对应的雷吉宝可梦就会现身，这也是作为资料篇的《白金》直接入手前作二级神兽的方法。


■冰山遗迹


■岩山遗迹


■黑金遗迹

游朝 2018 忆日

农历 七月

从1970年代 到1980年代

8月（下旬）

AUGUST

节气 处暑（8 月 23 日） | **从 8 月 15 日至 8 月 31 日**

在游戏界历史上 8 月的下旬，我们将要为大家介绍两款经典佳作，前者虽然不为我们大部分人所知，但却使用了一个日后几乎会被所有玩家熟知的战斗系统，后者则展示了一款续作该如何做到青出于蓝。而在忌讳部分，我们来谈谈游戏界早年对其他文化产品“借鉴”行为中的一个反面例子。

年度大事

1984 年：因为 1983 年的电子游戏业大萧条导致公司产生严重损失，雅达利不但让自身经营状况产生了危机，也连累作为其母公司的华纳通讯（Warner Communications）股价大跌。最终，这家电子游戏大厂被拆分为两部分，街机部门变成了 Atari Games，消费者部门被售出后，成为了日后的 Atari Corporation。

ATARI®

朝向

北美

1972 年 8 月，著名的电子产品制造商米罗华（Magnavox）开始在自己旗下的零售商店当中销售历史上第一台家用电子游戏机，它拥有一个源自于《荷马史诗》的独特名称：“奥德赛”（Odyssey）。不过正如我们之前在栏目提到过的那样，这台主机的销售成绩并不理想，导致这种情况的原因很多，但光是其只能够在米罗华推出的电视上运行这一点，就严重限制了其销路。

创新

1983 年 8 月 23 日，以《创世纪》（Ultima）这个美式角色扮演游戏系列而闻名的开发商 Origin Systems 推出了《创世纪III 流放者》（Ultima III: Exodus）。这款作品本身并不为大多数国内玩家熟悉，但是这款作品有着属于自身的历史意义：它是最早使用回合制战斗的游戏作品之一。在之前的《创世纪》作品当中，玩家和敌人只是各自被显示为一个图案，通过直接互相攻击的方式来决出胜负，而在《创世纪III 流放者》中，玩家会控制一个四位角色组成的小队，在战斗中玩家需要对每一位成员下达指令，在他们执行后则会进入敌人的回合，然后再变回玩家的回合，如此不断循环。

时至今日，这种极其古典的战斗方式仍然散见于角色扮演游戏之中，尤其是那些走复古路线的作品，多数仍然会采用这一战斗形式——或是其变体，例如改为用敌我双方的速度属性作为决定行动顺序的因素。而在当年，《创世纪III 流放者》的出现，把欧美角色扮演游戏的战斗乐趣提升到了一个全新的层次。



经典

1982 年 8 月，虽然陷入过侵权官司的风波，但仍然靠着游戏素质而扬名游戏界的《大金刚》（Donkey Kong）推出了它的续作：《大金刚 Jr.》，在俗称当中本体也往往被称为《小金刚》，因为玩家扮演的是大金刚的儿子。

这款续作的剧情是接续在前作之后。大金刚在之前绑架了宝琳，最后被马力欧击败，游戏看似以马力欧和宝琳重逢而作为结束。但没想到当年马力欧因为人设没定型，竟然还干起了小肚鸡肠的事情。他把大金刚关在了笼子里，以惩罚大金刚，于是在续作里，马力欧竟然变成了反派，玩家需要操纵小金刚在藤蔓间攀爬，躲过马力欧放出来阻挠它的怪物和各种障碍，最终释放出大金刚。后者在脱笼而出后会一脚踢飞马力欧作为报复，算是勉强扯平了彼此之间的恩怨。（笑）

《大金刚 Jr.》因为在前作基础上创造出有着类似内核却又截然不同的玩法，在当年获得了玩家和媒体的一致好评，再一次证明了任天堂的游戏开发实力。

▶和当年不少任天堂的经典游戏一样，《大金刚 Jr.》也被移植到了 FC 平台上。



借鉴

《丛林追踪》（ジャングル・ハント/Jungle Hunt）是 Taito 在 1982 年 8 月推出的街机游戏，不过当时这款游戏的名字经过了起码两次改动。一开始，它的名字是《丛林小子》（Jungle Boy），后来或者是觉得不够霸气，就改成了《丛林之王》（Jungle King），角色的造型令人感到非常似曾相似，因为那是一个裸着胸膛的男子，腰间围着一件狮子皮做的裤子，活脱脱就是一个人猿泰山。

结果这种堂而皇之的“借鉴”为 Taito 惹来了麻烦，“《人猿泰山》系列”的小说原作者埃德加·赖斯·巴勒斯（Edgar Rice Burroughs）把这家公司告上了法庭，原因自然是因为他们在没有获得许可的情况下盗用了人猿泰山的形象。

于是《丛林之王》被 Taito 改成了没有侵权风险的《丛林追踪》。游戏调整了几个明显有侵权嫌疑的地方，首先自然是主角的形象，从之前的人猿泰山变成了一个戴着遮阳帽穿着猎装的冒险者，然后原本游戏当中主角还会发出人猿泰山在丛林间摆荡时那标志性的呼喊声，这个设定也被删除掉了，最后游戏在第一关甚至把原本主角摆荡的藤蔓变成了绳子。

不过 Taito 还没有完全放弃占人猿泰山的便宜，在 1983 年他们的巴西分公司于当地推出《丛林追踪》时，又偷偷把泰山的形象和叫声加回了游戏里，估计是料定了作为原作者的巴勒斯不会跑去南美再和他们打一回官司，实在是有点鸡贼。

虽然创作的方式不是很光彩，但起码《丛林追踪》的游戏素质还是蛮不错的，所以这款游戏获得了玩家们的高度评价，甚至在 1984 年的街机游戏大赏（Arcade Awards）上被提名为“最佳冒险游戏”，不过最后败给了在欧美地区明显更有人气的《专家级龙与地下城》（Advanced Dungeons & Dragons）。



▲巴西版的《丛林追踪》宣传画，可以看出来主角（右）的造型还是高仿了人猿泰山的形象。


▲《丛林追踪》的实际画面，玩家扮演的探险者需要渡过重重难关救下被食人族绑架的金发女郎。

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/UCGUCG
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000

读编往来
通讯地址



画师：木仙

★不知大家对 ChinaJoy 2018 及其相关报道是否满意呢？从目前来看，海外游戏厂商中最上心的当属 SONY 和育碧两家，而国产游戏也称得上是大有进步。早些年海外玩家观看国行发布会时，往往会吐槽说“一个能打的都没有”，但如今国产游戏不仅数量上去了，而且质量也有明显提高，以至于海外玩家都纷纷打听起了发售日。期待同步的海外大作越来越多，越来越同步！

★ 2018 年度游戏最大热门《荒野大救赎 2》最近放出实机演示，令小编们无不欢欣鼓舞。由于本作目前没有公布 PC 版，要想玩到最佳画质的话就得玩 Xbox One X。因此编辑部目前又多了几个即将加入 Xbox One X 的小编。10 月 26 日赶紧来吧！

★在上期杂志封底的下期预告中，我们曾经预告过本期有游戏龙套特别企划。但由于本期内容充足（主要是《八道旅人》和 ChinaJoy 报道严重超出），没有多余的页数了，因此只能顺延到下一期，还请各位见谅。

★ VGtime 游戏角色人气总选举 2018 正在火热举办中！目前小组赛早已结束，现已进入残酷的淘汰赛环节，大家可要记得上网站支持一下自己喜欢的游戏角色啊！

Email Youradesu：一直觉得游戏的中文译名还是最好。一个从英文过来的游戏名字，比如“God of war”，我们就相当接地气地直截了当翻译成“战争的神——战神”，霸气简洁易懂，再看看日本的译名，全是片假名音译过来的。这一点觉得还是我们中国对自己的文化相当自觉和自信，要是像日本那样音译成“高德欧布沃”，不别扭死才怪……我也很好奇日本玩家是怎么忍受这样的译名的，要是换成我们我肯定接受不了，怪不得日本人一口日式英语一直没改进……

水无月：其实日语和汉语在语言体系和习惯思维上有很大区别，我们从小学习的汉字是表意文字，而日本人从小学习的假名是表音文字，这点会直接导致中日两国民众的思维差异（日语中虽然也有汉字，但只是日语中的进阶内容，日本人思考的基准还是表音的假名），再加上文化开放的历史原因，日本人对于外来语音译的接受程度是远高于国人的（甚至出现了大量仿外来语的片假名自造词），这也就是现在日本的游戏、电影、书籍名字中充满了大量的假名的缘故。

编辑部
游戏风向标

死亡细胞 | **3人**



这些瓶瓶罐罐叮当响的声音真棒

——每次死后都会花五分钟欣赏自己藏品的松风。

胡闹厨房 2 | **3人**



继“分手厨房”和“友尽厨房”后本作又多了一个新的称号：分裂厨房！

——单人模式下操控两名厨师在厨房中料理，让余烬整个人都一分为二。

瓦力欧制造 豪华版 | **3人**



多点玩玩《瓦力欧制造 豪华版》，人变精神了、脑瓜灵活了，妈妈再也不用担心我老年痴呆啦。

——反射弧很长的三味线总是在游戏时间结束后才想到应该怎么玩。

世界树迷宫 X | **3人**



迷宫地图且画且珍惜……

——想到这可能是最后一作用触控笔绘制地图的《世界树迷宫》，一种不舍的感情在苍穹心中油然而生。

少数幸运儿 | **3人**



老子看似懦弱，实际上无恶不作！

——为了获取资源稀饭操纵着主角在《少数幸运儿》里又是偷偷潜入屋中打家劫舍，又是扫荡军营的武器库，和主线剧情里主角亚瑟的性格表现已经完全对不上号了……

子弹少女 | **3人**



我今天要批判一下这个游戏！

——编辑部凡是有人要玩《子弹少女 幻想曲》时，都会用这个借口！

Email 疾风之翼：小编们你们好。本人现在打算根据贵刊推荐找近几年的大作温习一下，但发现自己近几年的收藏的春节合刊中唯独缺了 2015 年的。而且电子书商城也没有。所以想请问一下 2014 年年度大赏结果是什么。

纱迦：2014 TV GAME 大赏玩家评选各项最佳如下——

跨平台：横行霸道 V

PS4：最后生还者 重制版

XOne：泰坦天降

PS3：英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ

X360：火影忍者 终极忍者风暴 变革

Wii U：猎天使魔女 2

3DS：怪物猎人 4G

PSV：初音未来 歌姬计划 F2

Email QQ：本期内容没得话说，大赞，封面也是热门的专八旅人，哦不，是《八道旅人》。最喜欢的是购机指南，虽说本人全机种制霸了，但早已经过了学生时代和 JS 斗智斗勇的年纪。说实话，买 NS 和 XboxOne X 都是冲动消费，很多小技巧和设置都不会，这次的扫盲内容太有帮助了！

对于怀旧杂志更是爱到深处，我买了两本，原因嘛……痛哭中，收藏一本，参阅一本，还打算买个电子版……几个大学同学突然建了一个微信聊天群，毕业 10 年没联系的大伙儿你一句我一句，谈到宿舍那时候的 PS2、电视机和 PSP，不禁泪流满面。原来青春离我们已经那么远了。怀旧杂志的内容也是一样，对于 SNK 游戏的刨根问底让我对小编敬佩不已。很多小时候玩的游戏比如《侍魂》、《饿狼传说》，当时根本不懂剧情，如今再回头看看那些经典的角色、台词，其实人生也是一样，怎样把自己的角色扮演得入木三分，只能七分靠打拼了！期待第二期，出了必买，希望和 UCG 一样弄个年份订阅，既优惠又方便读者！！

苍穹：感谢读者们对第一辑《怀旧玩家》内容方面的认可，你与同学们畅聊老游戏时的感触我感同身受。就像我在卷首语中写的——我们所怀念的，不仅仅是曾带来美好回忆的游戏，同时也是怀念那个时候的自己。第二辑《怀旧玩家》已经确定主题并开始筹备，敬请期待！

Email Kayle · Rayz：各位小编好，毕业之后的假期里终于有时间来尽情享受高三一整年屯下来的游戏和动画，不知不觉当初下的新番现在都变成“旧番”了呢（苦笑）。尽管娱乐时间一下子就变得多了起来，但是时间感觉怎么都不够分配，为什么一天只有 24 个小时呢？（不过这种烦恼大概只有在放假时会想吧，等开学之后就恨不得一天只有 3 小时来赶紧 Skip 到放假才好）

这几天也一口气啃完了囤积一年的 UCG，时不时看到小编们在小编寄语里谈论新番动画，仔细想想小编们在打主机游戏、肝手游的同时还能看动画，不由得深感佩服，不知道各位小编平时是如何分配这几项娱乐活动的呢？

胜负师：编辑们好似一天有 48 小时可以分配到娱乐活动中，那都是错觉，不然也不会有辣么多小编整天哭着喊着时间不够用了。分析一下，首先这些娱乐爱好并不是一个人的，而且二十来位编辑综合起来的，看上去自然丰富多彩；加上你几天啃完一年的 UCG，把时间 24 倍地压缩，更是加剧了这种错觉。当然，如果只是处理其中一两项娱乐，只要你一天有超过十六个小时在公司，把工作和生活完美地糅杂在一起，就差搬张床放在工位旁边，那么你也可以做到哟！

邪恶军团：自己高三毕业的那个暑假，可以说是没日没夜地在补两年前开始囤积的动画，游戏也是穿插在其中没日没夜地玩，最后导致植物神经紊乱经常肚子痛（痛得失去求生欲望还会晕过去的那种），所以后来都不敢这么玩了。现在自行减负，不会去追太多的番，在吃饭的时候看看，其余休息时间就交给主机游戏和网游，手游一律不碰。

秋沙雨：自从去年被某部新番伤得过深之后就基本不追番了，如果朋友安利的话就会在午休找时间来看看。不过最近因为《高达创战者》和《高达创战者 Tri》，开始重温“《高达》系列”动画，写这段话的前一天刚重看完了《0079》（在此之前看了几遍《逆袭的夏亚》）。因为《高达》的动画数量不少，所以为了不妨碍工作，就只有在宿舍的时候才会看，不过由于平时在公司里就是靠脑力劳动，而看《高达》（尤其是 UC 系）时要观察各种信息，在宿舍躺着看的时候就经常会不知不觉地睡着。说实话，《高达》真的很不适合用来放松精神……

果汁：从我的情况来看，与其说是分配时间，倒不如说是想去做什么就做什么。我玩手游其实并没有那么肝，基本都是看完想看的剧情就关掉，手游这种载体其实对我来说不太算是游戏（笑），因此花的时间也没有想象中那么多吧。其实我个人认为，最省时间的方法是尽早判断这个动画、游戏值不值得自己去投入那么多的时间。尤其是现在这个时代，不迅速判断出作品是香是臭，就真的很浪费时间……

稀饭：其实我并没有分配得了，尤其是移动端的某些氪金游戏占我的游戏太多了，所以果断被我 PASS 掉，动画也是隔三差五看一下，类似的还有美剧，剩下的时间一般都交给了主机游戏和暴雪家的游戏作品——例如近期我又打起了《守望先锋》和《魔兽世界》。不过个人感觉其实大家不一定需要平均把自己的每天时间都分配到各种娱乐产品上，主要是这样一来搞得像是打卡上班一样赶着干这个干那个，就失去了娱乐的本质，一段时间集中精力享受某个娱乐方式，等到觉得获得的乐趣开始减少后就缩减投入转向另一个方向也是一种不错的选择。

苍穹：我自己是不玩手游的，工作后动画和球赛也都很少看了，时间有限势必得有所取舍。在抛弃了许多学生时代的娱乐项目后，结果变成一个彻头彻尾的“工作狂”，所以这个问题应该帮不到你了（苦笑）。

马修：我个人是看情况，清闲时除了玩游戏看片还会拿出些时间运动；若忙起来，游戏时间就只属于乘车的路上了。其实纯粹的玩不必给自己设目标，拿出“大不了玩了”的心态，就可以在紧张的游戏时间中轻松享受游戏了。

乌冬 如果一季只是追一两个番还好，基本还是能抽出时间看的，但如果有很多喜欢的番，那就得用“双刀流”了。就拿我自己来说，为了节省时间一般都同时开着游戏和节目两个屏幕，眼睛一般盯着游戏的屏幕，节目基本都是用听的，这个方法的好处在于无论追多少节目都毫无压力，坏处就是多数节目看（ting）过就忘。（笑）

三味线 看来这位读者的涉猎范围也同样比较广呢。就我个人而言，在娱乐方面会优先主机游戏这一块，毕竟无论从感情投入还是工作方面来说，主机游戏都属于“主力”。除此之外，手游会利用碎片时间来玩，比如排队买东西、无聊的坐车时间等等，基本遵循“不强肝、出货随缘”的原则。至于新番或电影之类的，就只能选很少的一部分精品来看了。时间于每个人而言都是公平的，学生时期学业为重，出来社会也会有事业、家庭方面的事情需要处理，娱乐自然无法面面俱到，所以与其说是分配，其实本人更注重于“选择”，把内容压一压，时间也就省下来了。

纱迦 其实并不是所有小编都像你说的那么闲的。像本人就已经有两年多没怎么看动画了，手游也是从来不玩，如今反倒是挺喜欢看中央3台的综艺节目，当然还有各种体育比赛啦。不过早上个七八年，我的确是空余时间都被动画和主机游戏给占据了。至于说怎么分配，其实我觉得完全没必要想太多，有空的时候想干什么就干什么好了。简单来说就是四个字，随心所欲。如果把玩儿也当成任务，那多没意思啊！

宇宙人 手游基本上是工作或者看动画的时候并行进行，不过工作效率会很差，个人不太建议，就算是我在认真工作的时候可是很认真的（棒读）！动画现在基本上都是12集左右一季，基本上也是抽一个晚上就能补完的程度。比起纠结如何分配时间，不如想到什么就去干什么。这样时间就不会浪费在纠结上了。

三日月 首先对我来说，由于安卓模拟器的存在，肝手游和看动画实际上是不冲突的，倒不如说我现在不找点手游玩一下单纯看动画还有点看不下去……另外由于主机放在办公室，下班也懒得搬回家，因此我休息的时候其实不怎么碰主机，当然，如果那段时间内有什么大作的话，还是会回办公室玩游戏的。

其实三者之间的冲突不会很大，重点还是看心态而已。例如手游，除了GBF这种比较特殊的例子以外，包括FGO实际上也不会肝到哪里去，顶多每天半小时就差不多了。玩游戏和看动画也是一样，细水长流慢慢补就可以。

水无月 我自己新番倒是看不太多，一般都是每天吃饭时用来下饭，一集24分钟的动画正好顶一顿饭的时间，午饭一集晚饭一集的话，一周下来也能解决掉14集动画啦……因为从家里到编辑部通勤时间接近1小时，所以手游清AP一般都是在通勤途中完成，像《FGO》这种只需要打3个40AP本然后就可以放置10个小时的游戏真是太友好了。当然碰到一些专门需要肝的活动的时候还是需要肝一肝的，所以为了充分利用这时候就要练就“一边玩主机游戏一边刷手游”的技能了。

六等星 时间这个东西除了干正事以外，从来都是不嫌多的，有得必有失，像我就已经很多年没有追过番了，一年下来估计只会看个百八十集的动画，美剧的时间反而会更多一些。手游的话也会选择一些可以开Auto或者不太肝的手游，基本上在玩主机游戏的读取时间内可以在手机上稍微点两下。尽量还是选择在放松的时候一心多用吧，上课最好还是不要分心去做无关紧要的事情。

余烬 说实话，自从玩了某款手游之后，我也恨不得一天能够有25个小时，不过是哪款手游的话我不提了，怕大家冲进编辑部威胁我宝贵的生命。硬要说方法的话，其实也是有的，那就是同时进行多项娱乐。比如看番和玩游戏可以同时进行吧，准备两个屏幕或者一个屏幕开两个窗口，在看番的同时可以在游戏中进行一些机械性的操作；其次玩主机游戏和玩手游也不冲突吧，手游可操作内容不多甚至可能提供挂机功能，而部分主机游戏进入菜单就是暂停，随时能停下。不过，我这些小技巧和三日月同学相比还是差远了，他可是能看番、打机、刷微博、写稿同时进行的男人！

梦叶 由于我个人并不肝手游所以时间还算比较充裕，不论是游戏还是新番都能在第一时间填坑，不过比起追番个人还是更倾向于去补原作漫画，或者干脆屯到完结一口气补完免得备受煎熬。

北山杉 关于这件事我就要向你隆重推荐我们编辑部改造宿舍小能手——余烬同学了！在他亲手改造的床上放有一台显示器、一台笔记本电脑和一台PS4，于是此君便可以一边用显示器玩主机游戏，另一边用笔记本看动画，同时还能掏出手机来肝手游，这种一心三用的功力即便在编辑部也是让人望尘莫及。所以如果你不嫌麻烦的话也可以依葫芦画瓢改造下你的大学寝室……（小声）

松风 硬要说如何分配的话那就是一心多用了，比如边看动画边刷手游，边开着比赛重播边玩主机游戏等等。以搞笑动画和大部分手游为典型，无论是作为观众还是作为玩家其实都不需要时时都盯着屏幕，转头看一下知道个大概情况即可，剩下的时候处理自己手上的另一件事情。另外就是有针对性地选择合自己胃口的动画和游戏，提高在单位空余时间内所能获得的最大愉悦。

不过话虽这么说，实际执行就是另一码事了。我自己平日总是本着“尝试新鲜事物”的名义买些乱七八糟的游戏，结果就是库里屯了一大堆没通关的游戏。明明规划好有时间要白金某款佳作，结果整个周末都在边看搞笑节目边刷手游的颓废状态中过去了（苦笑）。

番茄沙司 说到时间分配的话还是学生时代比较宽松，尤其是从高中升上大学以后，在下课后除了学习以外有着大块的时间可以干自己喜欢的事情，像我在大学的时候就有一整个月的空余时间都忙着做模型的情况。不过上班后时间就不是那么宽裕了，当然当了编辑的话，正赶上自己的游戏做攻略的话能够在工作的时候就把游戏玩了，这某种意义上也是当小编的福利吧。看番之类的就不能在编辑部完成了，一般有些喜欢的番我都会每周都追，一次20多分钟不知不觉就把一季都追完了，当然如果喜欢的系列有时候会故意积攒下来，在一个休息日一口气都看完。

about《怀旧玩家》

《怀旧玩家》Tot.1推出之后引发了广大读者的怀旧思潮，从淘宝、邮箱以及各大游戏论坛上都有良好的反馈，这里要感谢大家的支持。对于一些反应较多的问题，这里再统一回复一下。

Q 为何有些游戏系列没有做全？像“《拳皇》系列”都出到14了，为何只做到2003？“《侍魂》系列”里没介绍两作3D侍魂，后来出的《天下一剑客传》和《侍魂闪》都没介绍？

A 因为本辑的怀旧特企名为NEOGEO全面回顾，是配合迷你NEOGEO而做的内容。迷你NEOGEO收录的是AES主机上的游戏，该主机与MVS基板具有互换性，这个基板于2004年退出历史舞台，其最后一作是《侍魂零 特别版》，因此之后大家听说的SNK游戏都未采用该基板。而3D《侍魂》使用的是Hyper NEOGEO 64基板，因此也未算作其中。

Q 虽然专辑上收录了10个系列，但是NEOGEO上还有很多经典游戏被遗漏了，像《火热火热7》、《打击者1945 PLUS》、《双截龙 格斗版》等等。以后还会再来一个完全的介绍吗？

A 如上所述，《怀旧玩家》Tot.1的怀旧特企是配合迷你NEOGEO而做的内容，因此所选的游戏系列至少是有一作被收录其中的。像上面所说的那些游戏，因为完全没有被收录，因此就没有进行介绍。另外我们其实还有部分回顾是已经做完了但因为页数问题最后没有采用的，不过即使加上这些游戏和“完全”也相去甚远。事实上NEOGEO MVS/AES上面共有156个游戏，要想全部介绍完是不可能的，我们只能有选择地来挑选。

Q 看过《怀旧玩家》之后，对迷你NEOGEO十分感兴趣。不过如今SNK在NS、PS4、XOne上出了好多NEOGEO游戏的移植之作，各位编辑能否建议一下，我是买迷你NEOGEO好，还是去买那些移植版好？

A 首先，为了那些移植版去买一台游戏机是不值的，因此如果三大主机你都没有的话，那还是直接购入迷你NEOGEO为好。如果已经拥有三大主机中的一台，那么可以看看你最喜欢的游戏是否有收录在迷你NEOGEO里。因为迷你NEOGEO实际上只收录了40款游戏，有很多经典之作都被遗漏了。而目前三大主机上推出的这些移植作是SNK授权Hamster推出的，数量已经超过了70款，远比迷你NEOGEO要全得多，像《侍魂3 斩红郎无双剑》这样的漏网之娱早已推出。但这些移植作的价格不菲，每款都要人民币60元左右，就算去一些生僻服购买，也得30元才能拿下。这么算下来，700元的迷你NEOGEO等于20余款移植作，硬件等于是白送的。因此个人的建议是双管齐下，先买迷你NEOGEO，然后如果还有自己想玩的游戏就去买移植作。当然如果你是玩白金打成就的，那当我没说。（笑）

Q 想知道《怀旧玩家》Tot.2在制作了吗，这次还会和游戏公司合作吗？

A 目前正在企划中，可以透露的目前有多家游戏公司正在联络中，都是中国玩家十分熟悉的公司。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 3 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.UCG.cn　UCG 口袋微店 vd.UCG.cn

小编微分享

Xbox 比价助手

文：纱迦

上期给 Xbox 玩家推荐了比价网站 Xbox-Now，这期再给大家推荐一个微信小程序。它的名字叫 Xbox 比价助手，是由国人开发的。其作用和 Xbox-Now 差不多，都是用来查询比较各国家 / 地区卖场价格的，当然用起来更加方便。另外感谢稀饭试雷，土耳其服虽然游戏也挺便宜，但要收近 20% 的税，因此还是推荐大家使用阿根廷服。当然，风险自负。

子弹少女毁三观

文：纱迦

D3、Compile Heart 经常在 PSV 上推出一些无节操游戏，不过现在看来这些游戏和新出的 PS4/PSV 游戏《子弹少女 幻想曲》一比，都不算什么了。关于这个游戏，杂志上不能说得太细。笼统地说，这游戏如果要做攻略的话，就是要告诉大家什么样的胸罩内裤要在哪一关刷，然后每个妹子的弱点部位在哪里，以及她们分别怕什么拷问道具。不过如此下限的游戏，据说中文版已经卖到断货，简直是世风日下、人心不古。大家赶紧批判起来！

点歪技能树的新非编

文：纱迦

上期“读编往来”中为大家披露了一个“唐璜组合”，有读者来信询问这个“唐璜”是什么意思。其实只是取这对组合的两个人的名字的第一个字啦。其中一位是稀饭，另一位则是新来不久的非编。这位非编同学是以前 UCG 直播的忠实观众，今年听说要招非编就赶紧过来了。初来乍到的他，虽然视频技术还不算有目共睹，但是在手柄维修方面已经崭露头角。你的手柄摇杆会鬼飘？ A 键按得太多不灵了？十字键有一边完全失效？没问题，在非编小哥手中这都不是事儿。目前他已经修好了各位小编的 4 个手柄，而且正在潜心撰写相关文章，以方便大家自己动手、丰衣足食。当然他的本职工作还是在视频方面，大家可以多留意一下本期开始杂志赠送的视频内容。

电玩节见闻

文：昂星团

上期截稿前昂星团前往香港参加了香港动漫电玩节 2018，由于采访工作繁重，整个展会只能走马观花，这里放上两张照片与大家分享。



▲展会里设立了一条香港独立游戏区，里面有很多精致的独立小游戏供大家试玩，很有意思。


▲漫威玩具的展区里有许多 1:1 比例的人物模型，其中最显眼的就是钢铁侠的对浩克装甲。（索尔：暗中观察）

本期奖品



大奖：《胡闹厨房2》杯垫与文件夹组合1套（共3名）

问卷调查

一、本期杂志给你的感觉怎样？是否有你喜欢或讨厌的内容？
二、9 月份你最期待的游戏是什么？你希望看到它的详细攻略吗

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 9 月 15 日，以发件日为准。

443 期奖品

《苍翼默示录 交叉组队战》原声音乐集 CD1 张（共 3 名）

-

电子邮件　UCG@UCG.cn
邮政信件　兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
　　　　　游戏机实用技术杂志社
邮　　编　730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

纱迦



★看了真人版《天才麻将少女》，感觉最大的问题是脸盲。一下子出现几十号少女，除了极少数在原作中打扮比较有特色的妹子外，其他人完全不知道谁是谁。特效什么的倒是做得合格，不过最令人难忘的是还是风景。另外真人版还是有其天然优势的，像白糸台在漫画里看不出来有什么特色，只记得照姐和大笨淡，结果在真人版里一水的大家闺秀风，相当抢戏。不过，三年没追漫画了，谁能告诉我现在剧情讲到哪儿了？

★以前C罗在皇马的时候，由于西甲版权和时间的问题，基本上就看不了几场。现在C罗到了尤文，我心想这下好办了。没想到有消息说新赛季央视不播意甲改播西甲了？这也太坑了点儿……另外枪手新赛季第一场又挂了，作为教授粉的我都不知道这个赛季是希望枪手打得好呢，还是打得差呢？纠结。

★这次縻多动漫嘉年华来了种村有菜老师，她的漫画可是我以前的大爱，什么《神风怪盗》、《寻找满月》迷得我不要不要的，只是后来她的作品越来越偏BL向才放弃。于是我便拿出珍藏已久的三本画集，交给前去采访的水无月想让老师签名。结果到了现场才发现老师只签签名板，不签画集，于是GG。你说我一过三十的大叔追一少女漫画家，容易吗！（笑）

本期个人签名

世界并没有与你为敌，它只是不在乎你。

马修



进入8月，忽然睡眠质量大降，每天又陷入了从早到晚哈欠连天的状态。

不久前被问到出游戏的事，忽然想起，我还从来没有出过二手游戏。包括看走眼玩个开头就玩不下去的那些，也没有卖掉。

最近家里和公司的电脑都在闹手柄荒，神奇的是，在家竟然找到了有15年前买电脑送的小手柄，而且按键和摇杆都没有黏连的情况，试了下格斗游戏的出招竟然还不错；而公司则用上了PS4的有线小手柄，但对某些老游戏的支持似乎有问题，只能先将就用了。

虽然玩格斗游戏一直手残，但因为经历过格斗游戏的黄金时代，所以对这种类型总有些难以割舍的情感，加上最近又被两款格斗游戏种了草，估计又要玩起来了，不过这次已经不抱任何与人对战还能取胜的想法了。

本期个人签名

有翅膀就飞起来，没有翅膀就跑起来。

三味线



◆C94落幕，现在回想起小学时期在同学之间流传过的限制级读物，原来都是出自CM的产物……真是惊醒了梦中人。当然，如白纸般纯洁的我，是断然不会接触这些东西的，什么鬼月、无限轨道之类的画师也完全不认识，全都是道听途说（连连摆手）。

◆《小偷家族》确实是一部打动心灵的电影，虽然明知结局，但还是会被故事深深感染，其中有一段哭戏尤为经典，演技简直出神入化！不过此类作品对于国内而言还较为小众，或许等各位拿到这期杂志时已经下映了也说不准，但无论如何，都想推荐给大家看看。

◆《八道旅人》开坑一段时间，体验还算满意，画风与音乐让人印象深刻，战斗系统也比较有趣，惟一不满的地方可能就是故事部分了吧，因为发展得实在是太过"经典"了，以致于一路日系RPG玩过来的本人有点扛不住，毕竟再香的饼，吃多之后也是有点腻了。

本期个人签名

满城风雨，真假难辨。

宇宙人



☆ChinaJoy的几天采访让我想起了高中入学时候的军训，当时三天的军训正好碰上了第一天暴雨，第二天暴晒，然后第三天上午过水下午再晒干。这种刺激没想到十多年后的现在又有机会体验一遍。不过以前的教官让我们硬着头皮在暴雨烈日下立正，而采访基本上是在开足空调的室内活动，所以哪怕体力不如以前，还是能吃得消。另外以前常常吐槽ChinaJoy本质是ShowGirl展，除了妹子没什么看头，这种看法或许早个五六年是对的，现在亲身走过一遍之后，我也稍微对这个展会改观了一些。不过会场几十个展馆的规模虽然放眼全球无展能比，但内容反而衬托得有点空。到头来还是觉得TGS这种地方"小"、"压力"高的展会更适合我这种不怎么浮上水面的"深海"小众玩家。

★けやき坂46主演的《魔法记录》一周年纪念的真人舞台剧从八月底开始公演到9月9日结束。台场怪谈学校与《夜回》、《深夜回》举行鬼屋联动活动，时间到9月17日结束。最近新番比较喜欢的《少女歌剧》舞台剧要到10月份才有，然后TGS开展日期是9月20日～23日——每年TGS的计划行程都会完美错过几个我想去的活动，今年似乎更令我咬牙切齿。不过《偶像大师 灰姑娘女孩》的VR Live倒是正好在20日晚上有一场，前提是6点半钟之前从幕张会馆赶到新宿，这恐怕又是一场残酷的体能测试。

本期个人签名

CJ2018最大的收获大概是勾搭上VGtime那边的一群普罗丢撒。

乌冬



◆PD48里日本成员遭遇逆风，第二次淘汰仅剩下10人，虽然樱花和奈子这些人气成员很难被刷掉，但试想一个打着日韩女团噱头的组合，出道时大部分都是韩国成员，日本成员只占一两个而且还是洗脚位，那就真是讽刺了。不过就最近几集的内容来看，制作方也并没有想捞一把日本成员的意思，该没镜头的继续查无此人，然后本来有点起色的成员又来个恶剪，看得真叫人郁闷。

◆阿鲁和毛老师过来深圳玩，不知道阿鲁身上带着什么神秘力量，去唱K一开口就把主机的系统唱崩溃，然后去网吧上网又导致电脑大规模死机，最后走的时候连自己坐的飞机也晚点，夜晚机变成了凌晨机，难道这就是玄学吗。

◆这次《MHW》和《FF14》的联动制作得非常用心，不仅贝希摩斯的讨伐任务挑战性十足，而且相关装备的性能也相当出众，让人久违地燃起了挑战的欲望，希望以后像这样的联动能多来点，以拯救一下我的在线时间。

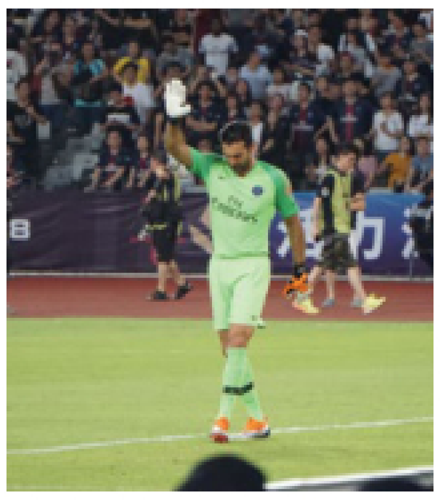
本期个人签名

终于把大小金冠的奖杯解决了。

苍穹

◎8月初法国超级杯在深圳举办，场馆位于大运中心，离家很近，于是就去体验了一把现场观战的感觉。虽然卡瓦尼、姆巴佩和法尔考等球星没来，但对于我而言能近距离看到布冯就已经足够了。面对看台上的数面横幅标语，布冯也多次向中国球迷挥手致意。

◎平时喜欢听相声，正好东方卫视推出了一档《相声有新人》的节目，于是就关注了一下，看看能有什么新鲜的元素，没想到第一期的某对选手就让人隔着屏幕看都觉得膈应。我还是回去听会唱太平歌词的传统相声就好，公式的理解不了。



◎今年PS商店日服的夏季促销对我而言缺乏足够的吸引力，不过钱也没省下来，因为都投到港服和美服了（苦笑）。

本期个人签名

为了读者得练习一下签名了……

稀饭

●自从被暴雪爸爸召唤回坑，我晚上的一部分时间就都被各种屁股——嗯哼，是被各位《守望先锋》的英雄们占掉了。是的，说来奇怪，我明明是回坑玩《魔兽世界》的，不过鉴于之前版本里的几个后续内容欠下的债太多，刷起来有点提不起兴致，反倒是每局快速打完就能获得不少乐趣的《守望先锋》变成了最适合我的游戏——看来我对MMO的爱也到了燃尽的边缘了么……不行！在希尔瓦娜斯女王进副本之前，我还不能AFK！（手动滑稽）

●不过回到艾泽拉斯之后，我很庆幸一件事情，之前在资料片《军团再临》上线的时候，我就猜到玩家手中的神器肯定是个伤肝的货色，事实也证明了后续版本里玩家一大要务就是各种刷神器能量，所以我果断没有参与进去。但没想到制作组那群人这么狠，竟然直接在最后的剧情里让玩家的神器被耗尽了能量，刷的能量和点出来的神器天赋全部灰飞烟灭！当时不肝简直太正确了，四舍五入了一下，顿时觉得我给自己省下了大概一亿年的时间！

●然后我就把那一亿年拿去Steam上玩各种之前喜加一的游戏了……果然人生不是浪费在这里，就是浪费在那里！

本期个人签名

《魔兽世界》目前面临的主要矛盾，就是玩家的剧情审美水平日益提高，编剧的人物塑造功力却每况愈下……

梦叶

@虽然从未对《荒野大救赎II》的质量产生过怀疑，但在看到实际游戏内容演示后仍然无法掩饰内心的激动！出色的场景细节和光效已无需多言，更加丰富且生动的马匹动作（特别是头部和马尾的细节处理），角色自然且合理的武器切换动作，还有最让我期待的NPC互动选择系统，光想象将其与游戏中的随机事件结合后带来的演出效果，就足矣让我为之颤抖了。说实话仅初代的游戏内容而言，就已经能让当今的大部分3A作品望尘莫及，而R星竟然还能在原有基础上再次拔高，除了第一时间预购以外我也想不出更好的回应方式了。

@目前《任天堂明星大乱斗 特别版》公布的内容之完善已经可以称为尽善尽美了，最主要的是制作组还认真听取了粉丝们的意见并精心采纳至实际游戏中。“用心将一件事物打磨至极致”，本作应该就是这样的一款作品了。

本期个人签名

R星作品最可怕的就在于，那些预告影像中看起来很赞的内容不仅是货真价实的，而且仅占了实际成品中精彩内容的一小部分而已！

胜负师

【铂】相信大部分键盘侠都觉得黑（动词）企鹅是某种意义上的“政治正确”，但WeGame版《怪物猎人 世界》这事儿让大企鹅却显得有些悲壮。希望国内3A大作的引进不会就此蒙上阴影。

【金】关于最件看番的两件事。一个是看《命运石之门0》第16和17集时两度猛汉落泪；一个是《高分少女》，作为三十多年游龄的老玩家，我XX吹爆！

【银】今年一口气办了两个视频网站的年度会员，都是在活动时半价入的。没广告、提前看一集、独家网综和一些院线片都算是值回票价的地方。应该说自己在网络服务方面的消费习惯正在悄然改变。

【铜】UCG二十周年会有一本纪念专辑是铁板钉钉的事儿，而且总策划是“游戏人OG”泰坦。我自己也会借此机会复盘这16年的编辑生涯，唉，半辈子就这么过去了……

本期个人签名

支持一发WeGame版《MHW》，还没来得及运行就……

秋沙雨

☆不知道是不是因为之前老是绷紧着神经的缘故，最近哪怕是没有比较大的攻略要做，整个人也是放松不下来，惟一的安慰就是没有影响睡眠……现在不得不找些甜食来试试看能不能让心情好受一些，以前不记得是在哪本书上看到过说甜味能让人心情愉快，于是现在就一手拿着薄荷糖一手拿着PS4手柄来尝试用两倍的快乐进行自我放松。虽说保持紧张情绪很重要，但是偶尔也要进行一次彻底的放松来整理一下情绪，否则等到下半年攻略多起来的时候就没这么多时间了。

★从上个月开始重温《高达》动画之后就有了想试试“《机战》系列”的冲动，但是想想手上的游戏安排（《轨迹》重温计划和月底的《小龙咖啡馆》）就不得不暂时押后……



■《TOZ》的新连击记录，与200hit擦肩而过。

本期个人签名

放我下来！我还能接着刷+99装备！

果汁

●《BanG Dream！少女乐团派对》入坑有一个月左右了，差不多把基础内容都补了下。目前在现实里做过独立LIVE活动的两支乐队Poppin'Party和Roselia水平都非常不错，现在的声优不仅要长得漂亮，会配音、唱歌、跳舞，还要会打鼓、弹吉他和贝斯了，真是残酷的业界啊！不过多亏企划方的高要求，才为各位观众带来水准非常高的LIVE吧。老实说，现场弹吉他等乐器真的非常帅气，调动台下观众情绪的效果一流啊，下次她们再来国内做活动的时候我怕是要买票去看了……

●最近才开始玩《饥荒》，果然是款难度非常硬核的求生游戏，不事先看一下攻略真的一头雾水。这种考验事前规划能力的游戏其实不太适合我，但是能在联机版里和小伙伴一起瞎扯胡闹，也是挺有意思了。这个游戏的MOD真的很多，而且有不少都是对进行游戏很有帮助的MOD，感谢这些制作者们啊！希望这个月能安全活过夏天吧。

本期个人签名

被历战王炎王龙暴揍。

余烬



▲在上期小编寄语中回顾了自己过去游戏生涯的一些小故事后，发现效果不错，因此这期再来和大家聊一些有意思的往事。第一次和《最终幻想》相遇是在 GB 上，那款的开场剧情直到现在我都印象深刻：异次元的水瓶突然出现在这个世界的过去、现在与未来，为了拯救整个世界，主角一行踏上了穿越时空的征程。这款游戏被当时的我奉为“神作”，不仅可以穿越时间，还可以入地下海，后期还有拔起圣剑的精彩剧情，当时的我对黑白屏上的这款游戏非常着迷。这也让我将《太空战士》这几个字深深引入了脑海中，在后来知道了《太空战士》就是《最终幻想》后更是对整个系列的作品进行了补完。可能有些老玩家要质疑了：上面说的那个剧情真的是属于《最终幻想》的作品？本身我也是这样认为的，直到后来玩到另一款游戏后我才明白，原来我接触的第一款《最终幻想》作品，其实是《沙加 3 时空之霸者》。不过是由于当时的盗版卡带各种“移花接木”，《太空战士Ⅳ》的标题被扣在了《沙加 3 时空之霸者》上。其实现在看看这款作品的标题画面就能看出各种问题，写着《太空战士Ⅳ》但角色确是《最终幻想Ⅶ》的克劳德，而游戏本身更是与《最终幻想》毫无关系。不过，所谓缘分本就不是指你们是怎么相遇的，而是指你们能不能在一起。



本期个人签名
平均14包一张橙卡，这运气只能算一般吧？

三日月



主机平台的游戏荒依然在继续着，无聊无事干的我开始了补番和为自己玩的某款国产手游接下来的夏活做准备。

在这里推荐一部老番《一起一起这里那里》，剧情轻松角色可爱。毕竟现在已经很少这种单纯而不造作的卖萌番了。

推荐的还有 8 月初发售的国产 PC 游戏《天命奇御》，这款武侠风游戏和《武林群侠传》有着很多相似之处，可玩内容相比前者少一点，但实际玩起来感觉却比后者好很多（个人认为）。惟一的缺点大概就是女性角色太少了（喂）。

本期个人签名
神创造世界花了七天，结果五天后世界就终结了。

水无月



※8 月 11 日、12 日两天前往广州参加了 2018 蘑多动漫嘉年华，虽然早已过了对动漫展感兴趣的年纪，不过能有参与和松本零士、加藤直之、种村有菜、植田佳奈等 ACG 界知名艺人与大咖近距离接触访问的机会，还是受益匪浅。尤其是松本零士老师虽已 80 岁高龄，却依然精神矍铄，在专访中一再表示自己现在仍保持锻炼身体的习惯，会继续为了梦想而工作。敬佩之余，希望自己将来在生活和工作中也能始终像老爷子一样保持着向梦想前进的动力。

※ 选完布偶猫之后一直过着每日云养猫的生活，虽然还有 2 个月才能把猫接回家，不过和夫人早已起好了名字——就叫海豹，小名豹豹。希望以后能给我抽卡带来更多欧气！（已经做好了接豹豹回家后先让它帮我抽一发十连的准备）

※《女神异闻录 5》动画版剧情终于进入了修学旅行，尽管在作画和改编方面各种放飞自我，但我还是看得非常开心。然而游戏后面还有这么多剧情，这两季动画的长度真能做完吗？

※ 进入 8 月，又到了欧洲各大联赛陆续开战的时候了。新的赛季，新的开始。恭喜巴萨拿下超级杯获得开门红！

本期个人签名
感言：希望自己也能保持一辈子对游戏的热情（观83岁游戏老玩家访谈有感）

昴星团

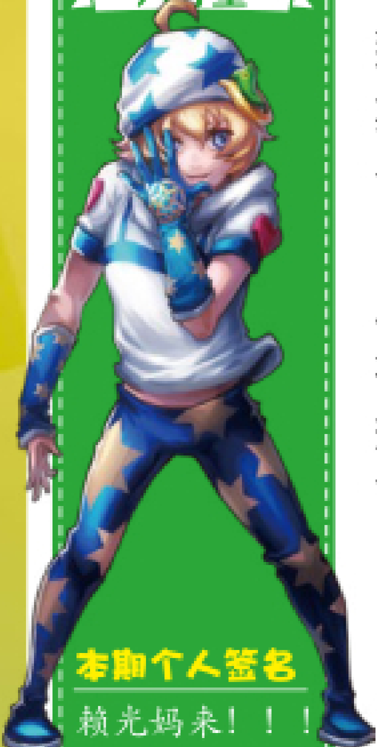


★最近的大新闻莫过于 WeGame 的《怪物猎人世界》下架，在 Steam 版上架后，WeGame 版的联机稳定优势就体现了出来，本人对 WeGame 的态度也开始有好转，甚至还想推荐还在犹豫的朋友入 WeGame 版，没想到 8 月 13 日就来了这么一出大反转，只能说我国游戏业界内的斗争真是恶劣，好不容易来个 3A 大作就这样鸽了，以后再上线的时候还不知道会被改成什么样，估计这样一来被 WeGame 宣传而入坑的玩家都要跳到 Steam 上了，G 胖大胜利啊。

★因为工作的关系终于碰了以往都没有玩过且生理上抗拒的《洛克人 X7》，只能说我给跪下了，本来一个好好的动作游戏给搞成这个样子实在是有损 Capcom “动作天尊”的名号，相信做《X7》攻略的日子便是我这个月的受难日了吧。

本期个人签名
怎么9月7日还没到？！

六等星



┣《MHW》这次贝希摩斯的联动总算是让曾经那些刷弃坑的小伙伴们再次安装了游戏。虽然贝希摩斯在“怪猎”的机制下极其不平衡，但个人还是对这个敌人的设计表示高度赞扬。开黑的情况下语音成为了胜利很重要的一环，而各自为战的猎人也要开始考虑职业配合。这几天玩奶妈几乎把我仓库所有的蘑菇补给品给打空了，真是个烧钱的活。好在龙骑套装的效果严重超模，在原基础上我之前的任何一个套装都可以多配出一个强力技能。

┣最近开始把《战地 1》翻出来玩，每周奖励赚足分还能兑换《战地 5》的皮肤，虽然没有那些单兵作战的射击游戏成就感来的高，但八百里外狙人的感觉完全停不下来。

本期个人签名
赖光妈来！！！

北山杉



●这次去 CJ 总算体验到了上海的炎热，尤其是此行还穿插了不少独立游戏圈的聚会活动，聚会的场地都离 CJ 会场有些距离，所以免不了要在大热天里走上许久，浑身湿透那是常态。这种人流量太大的活动带来的负面影响就是高峰时期你很难享受到公共交通带来的便利，地铁不出意外地处于瘫痪状态，而即便是打车往往也会面临着司机漫天要价的情况（然而即便是平常时期上海的出租车费也让人望而生畏），所以作为一个坚定不移的共享单车黑，在上海差点背叛了自己的信仰。（捂脸）

●在当编辑之前关注过一段时间独立游戏业界，但对圈内很多大佬都是只闻其名不识其人的状态，这次以媒体身分参加圈内活动，倒是终于能把人名和长相对上号了。期间最为欣喜的事便是得知了中国独立游戏大电影《独行》将于 8 月 18 日上映的消息，当年看了《独立游戏大电影》颇有感触，如今能亲眼看到记录我们中国独立游戏业界影片的诞生，有种迫不及待想要一觉直接睡到 18 号的冲动。

本期个人签名
出差一周，修养俩月，老了～

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.8.17 — 2019.3.31

刚落幕的 CJ 上不仅带来了许多中国之星的作品以及《大圣归来》，国行版的《怪物猎人 世界》与《漫威蜘蛛侠》更是令不少玩家翘首期盼，可惜目前这些作品都没有一个准确的发售时间，玩家们只能满怀期待了。

注

1. 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
3. 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
4. 仅收入已在 Steam 或 Win10 开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

8月

17	PS4	英雄传说 闪之轨迹I 改	英雄传说 闪之轨迹 I：改	Falcom	预计售价：238港币	角色扮演	中文版	12岁
17	PS4	英雄传说 闪之轨迹II 改	英雄传说 闪之轨迹 II：改	Falcom	预计售价：238港币	角色扮演	中文版	12岁
21	PS4 / STEAM	墨西哥英雄大冒险2	Guacamelee! 2	DrinkBox	预计售价：未定	动作	中文版	12岁
21	PS4 / XONE / STEAM	莎木I&II	Shenmue I & II	SEGA	预计售价：229港币	动作冒险	中文版	16岁
23	PS4 / NS	我的英雄学院 一人的正义	僕のヒーローアカデミア One's Justice	BNEI	预计售价：475港币	动作	中文版	12岁
30	PS4 / XONE / STEAM	火影忍者 新忍出击	火影忍者 新忍出击	BNEI	预计售价：479港币	动作	中文版	12岁
30	PS4 / XONE / STEAM	职业进化足球2019	PES 2019 -PRO EVOLUTION SOCCER	Konami	预计售价：398港币	体育	中文版	12岁
30	PS4 / NS	小龙咖啡馆	Little Dragons Café	SEGA	预计售价：未定	模拟经营	中文版	未定
30	PS4 / NS / STEAM	刃之异邦人	Blade Strangers	Nicalis	预计售价：未定	格斗	英文版	12岁
31	PS4 / XONE	神界 原罪 II 终极版	Divinity: Original Sin II Definitive Edition	BNEI	预计售价：429港币	角色扮演	中文版	17岁

9月

4	PS4 / STEAM	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	预计售价：199港币	动作	英文版	15岁
7	PS4 / NS	SNK女英雄大乱斗	SNK Heroines：Tag Team Frenzy	SNK	预计售价：468港币	格斗	中文版	12岁
7	PS4 / XONE	NBA LIVE 19	NBA LIVE 19	EA	预计售价：468港币	体育	英文版	12岁
7	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	预计售价：398港币	动作冒险	中文版	12岁
11	PS4 / STEAM / XONE / NS	NBA 2K19	NBA 2K19	2K SPORTS	预计售价：468港币	体育	中文版	12岁
13	PS4 / STEAM	黑色五叶草 骑士四重奏	黑色五叶草 骑士四重奏	BNEI	预计售价：468港币	动作角色扮演	中文版	15岁
14	NS	任天堂Labo Toy-Con 03载具套装	Nintendo Labo Toy-Con 03: Drive Kit	Nintendo	预计售价：549港币	其他	日文版	全年龄
14	PS4 / XONE / STEAM	古墓丽影 暗影	Shadow of the Tomb Raider	Square Enix	预计售价：475港币	动作冒险	中文版	17岁
20	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト	Atlus	预计售价：438/398港币	音乐	中文版	12岁
20	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5 ダンシング・スターナイト	Atlus	预计售价：438/398港币	音乐	中文版	12岁
20	PS4 / NS	工作室 亚兰德的炼金术士1·2·3 DX	アトリエ ～アーランドの錬金術士1・2・3～ DX	Koei Tecmo	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
21	PS4 / XONE	小龙斯派罗 重燃 三部曲	Spyro Reignited Trilogy	Activision	预计售价：313港币	动作	英文版	未定
27	XONE / NS	战场女武神4	战场のヴァルキュリア4	SEGA	预计售价：573港币	策略角色扮演	中文版	15岁
27	XONE / NS	战场女武神	战场のヴァルキュリア	SEGA	预计售价：140港币	策略角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 / NS	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	勇者战机少女 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	Compile Heart	预计售价：452港币	角色扮演	中文版	未定
27	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄传说 闪の轨迹IV-THE END OF SAGA-	Falcom	预计售价：595港币	角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 / STEAM / XONE / NS	大蛇无双3	无双OROCHI 3	Koei Tecmo	预计售价：508港币	动作	中文版	12岁
27	PS4	传颂之物斩	うたわれるもの斩	Aquaplus	预计售价：595港币	动作	日文版	未定
27	NS	龙珠 Z战士	ドラゴンボール ファイターズ	BNEI	预计售价：未定	格斗	日文版	未定
27	NS	美妙世界 最终混合版	The World Ends With You -Final Remix-	Square Enix	预计售价：366港币	动作角色扮演	中文版	12岁
27	PS4 / XONE / STEAM	奇异人生2	Life is Strange 2	DONTNOD	预计售价：未定	文字冒险	中文版	未定
27	PS4 / PSV / NS	GOD WARS 日本神话大战	GOD WARS 日本神话大战	角川Games	预计售价：未定	策略角色扮演	中文版	未定
28	PS4 / XONE / NS	FIFA 19	FIFA 19	EA	预计售价：429港币	体育	中文版	12岁

10月

2	XONE / WIN10	极限竞速 地平线4	Forza Horizon 4	Microsoft	预计售价：419港币	竞速	中文版	12岁
3	PS4 / STEAM / XONE / NS	洛克人11	Rock Man 11	Capcom	预计售价：228港币	平台动作	中文版	12岁
5	NS	超级马力欧派对	Super Mario Party	Nintendo	预计售价：490港币	益智解谜	中文版	全年龄
5	PS4 / XONE / STEAM	刺客信条 奥德赛	Assassin's Creed: Odyssey	Ubisoft	预计售价：490港币	动作角色扮演	中文版	未定
9	PS4 / XONE / STEAM	WWE 2K19	WWE 2K19	2K SPORTS	预计售价：468港币	格斗	英文版	未定
11	PS4	龙星的瓦尔尼尔	龙星のヴァルニール	Compile Heart	预计售价：512港币	角色扮演	日文版	未定
12	PS4 / XONE	COD 黑色行动4	Call of Duty: Black Ops IIII	Activision	预计售价：475港币	主视角射击	中文版	未定
16	PS4 / STEAM / XONE / NS	乐高 DC超级反派	LEGO DC Super-Villains	WB games	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
16	PS4 / STEAM / XONE / NS	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	预计售价：未定	射击	中文版	未定
18	PS4	哭泣之星	Crystar	Furyu	预计售价：512港币	角色扮演	日文版	未定
19	PS4 / XONE / STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibur VI	BNEI	预计售价：468港币	格斗	中文版	12岁
19	PS4 / XONE	战地 5	Battlefield V	EA	预计售价：429港币	主视角射击	中文版	未定

23	PS4 XONE NS	舞力全开 2019	Just Dance 2019	Ubisoft	预计售价：439港币	音乐	中文版	全年龄
25	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	绝体绝命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	预计售价：512港币	动作	日文版	未定
26	PS4 XONE	荒野大救赎II	Red Dead Redemption II	Rockstar	预计售价：468港币	动作冒险	中文版	未定

11月

1	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄传说 闪の轨迹III	Falcom	预计售价：未定	动作	中文版	12岁
6	PS4 XONE STEAM	行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	OVERKILL	预计售价：468港币	主视角射击	英文版	未定
9	PS4 XONE	11-11 记忆重述	11-11：Memories Retold	BNEI	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
13	PS4 XONE STEAM	杀手47 2	Hitman 2	WB games	预计售价：468港币	动作冒险	中文版	未定
14	PS4 XONE	辐射76	Fallout 76	Bethesda	预计售价：468港币	角色扮演	中文版	未定
16	NS	精灵宝可梦 Let's Go！ 皮卡丘/伊布	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	Nintendo	预计售价：429港币	角色扮演	中文版	全年龄
27	PS4 XONE STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	预计售价：468港币	动作角色扮演	中文版	16岁
29	3DS	女神异闻录Q2	Persona Q2	Atlus	预计售价：496港币	角色扮演	日文版	未定

12月

4	PS4 XONE STEAM	正当防卫4	Just Cause 4	Square Enix	预计售价：474港币	动作冒险	中文版	未定
7	NS	任天堂明星大乱斗 特别版	任天堂明星大乱斗 特别版	Nintendo	预计售价：511港币	动作	中文版	全年龄
13	NS	桃色弹珠 闪乱神乐	PEACH BALL 闪乱カグラ	Marvelous	预计售价：354港币	桌面棋牌	日文版	17岁

年内

秋	PS4 NS	闪电十一人 阿瑞斯的天秤	イナズマイレブン アレスの天秤	Level-5	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
秋	PS4	如龙4 继承传说者	龙が如く4 传说を继ぐもの	SEGA	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 PSV XONE STEAM NS	血污 夜之仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	Atlus	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	预计售价：未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	僵尸世界大战	World War Z	Saber	预计售价：未定	动作射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	叛变 沙漠风暴	Insurgency Sandstorm	Focus Home	预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
年内	NS	传说之下	UNDERTALE	Toby Fox	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	英雄不再 特拉维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	3DS	路易吉的鬼屋	Luigi Mansion	Nintendo	预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 STEAM	噬神者3	GOD EATER 3	BNEI	预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	预计售价：未定	动作	英文版	12岁
年内	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	Level-5	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	索尼克团队竞速	Team Sonic Racing	SEGA	预计售价：未定	竞速	英文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	宵星传说 重制版	Tales of Vesperia Remaster	BNEI	预计售价：未定	角色扮演	中文版	未定
年内	PS4	离乡人	Déraciné	SIE	预计售价：未定	未定	日文版	未定
年内	PS4 PSV NS	妮尔可与传说中的炼金术士 新大地的炼金工房	ネルケと传说の炼金术士たち ～新たな大地のアトリエ～	Koei Tecmo	预计售价：未定	模拟经营	日文版	未定
年内	PS4	神笔艾修	Concrete Genie	SIE	预计售价：未定	益智解谜	英文版	未定
年内	PS4	除夕	除夕	万岁游戏	预计售价：未定	主视角射击	中文版	未定

2019年1月

25	PS4 XONE STEAM	生化危机2 重制版	RESIDENT EVIL 2	Capcom	预计售价：428港币	动作射击	中文版	未定
25	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	预计售价：468港币	动作角色扮演	日文版	未定

2月

22	PS4 XONE	Anthem	Anthem	EA	预计售价：429港币	多人在线角色扮演	中文版	未定
22	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	预计售价：419港币	动作冒险	英文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	Metro Exodus	Deep Silver	预计售价：468港币	主视角射击	英文版	未定
22	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	预计售价：398港币	动作冒险	中文版	未定

3月

15	PS4 XONE STEAM	全境封锁2	The Division 2	Ubisoft	预计售价：490港币	角色扮演	中文版	未定

2019年春

春	PS4 XONE STEAM	鬼泣5	Devil may cry 5	Capcom	预计售价：未定	动作	中文版	未定
春	NS	火焰之纹章 风花雪月	ファイアーエムブレム 风花雪月	Nintendo	预计售价：未定	策略角色扮演	中文版	未定
春	PS4 XONE NS	孤独之海	Sea of Solitude	EA	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 XONE	狂怒2	RAGE 2	Bethesda	预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
春	PS4 XONE	JUMP 战队	JUMP FORCE	BNEI	预计售价：未定	动作	日文版	未定
春	XONE WIN10	精灵与萤火	Ori The Will of the Wisps	Microsoft	预计售价：118港币	动作冒险	中文版	全年龄
春	PS4 XONE STEAM	死或生6	DEAD OR ALIVE 6	Koei Tecmo	预计售价：未定	格斗	中文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	只狼	SEKIRO SHADOW DIE TWICE	Activision	预计售价：未定	动作	中文版	未定
春	PS4	如龙5 实现梦想者	龙が如く5 ：梦、叶えし者	SEGA	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定


一念成神
一书入魂
GOD OF WAR
艺术设定集
『战神 艺术设定集』
官方中文版
定价
228元
现已登场
淘宝端扫码购买


The Last Guardian
The Last Guardian
他与它的 非凡故事
现已上架
「大鹫」
艺术设定集
中文版
定价 228元
《最后的守护者 一个精彩非凡的故事》


118元
地平线
零之曙光
艺术设定集
现已上市 扫描购买
授权中文版
征服机械荒野
尽览末日景色
地平线 零之曙光 艺术设定集



定价 48元 包邮

掌机攻略盛宴！

掌机王PLUS

VOL. 9

全彩大16开208页+DVD影像光盘

★收录游戏攻略

马力欧网球ACE（中文版）NS | **重装机兵Xeno**（中文版）PSV

森喜刚国度 热带寒流 NS

圣剑传说2 玛那的秘密（中文版）PSV

★攻略+小说

撒谎公主与盲眼王子（中文版）NS/PSV



附赠：星之卡比手机指环扣

现已上市



现已火热上市！

怀旧玩家

UCG 20周年纪念 特别企划 第1弹

老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀

○焦点特辑

格斗游戏大厂的硬件之路——NEOGEO软硬件全面回顾

《拳皇》《侍魂》《合金弹头》等10个经典系列一网打尽

○怀旧专题

国内外怀旧向精品游戏视频节目推荐

○光盘收录

《生化危机》的诞生——初代幕后开发花絮

○游年芳华

传统生化的绝响——漫谈《生化危机 逃出生天》系列

○复古专栏

怀旧豆知识、魔改天地秘密花园

全彩大16开 176页/105克铜版纸 +DVD光盘

定价 38元

塞尔达传说 旷野之息

中文版完全攻略本

满分游戏，当然要配完美攻略！

全彩大16开272页内文+DVD光盘

神作观礼： 旷野之息开发史、全系列作品回顾、全球媒体评价汇总

珍藏攻略： 主剧情挑战、迷你挑战、神庙及神庙挑战、试炼的霸者、英杰们的诗篇

完美之道： 全克洛洛果实、全地名、全图鉴详尽解说、各种神奇技巧大揭秘

淘宝端扫码购买

现已闪亮登场

附赠：海拉鲁世界全图



定价 78元 包邮



下期预告

游戏机实用技术 449期

●八道旅人 故事详解
●莎木系列回顾

-攻略透解-

如龙3、 墨西哥英雄大冒险2、少数幸运儿



VOL .38 ■ “《梦幻之星》系列”30周年纪念作《Idola 梦幻之星传说》公开

TOUCH.UCG 指间方圆



从《一零计划》看 RPG 塔防游戏在移动端的表现

2017年日本手机游戏产业报告

TOUCH·UCG

CONTENTS

COVER STAFF

封面设计：雷普利

VOL. 38

指间方圆

编辑精选
十款佳作一并奉上 1

资讯
业界资讯大搜罗 3

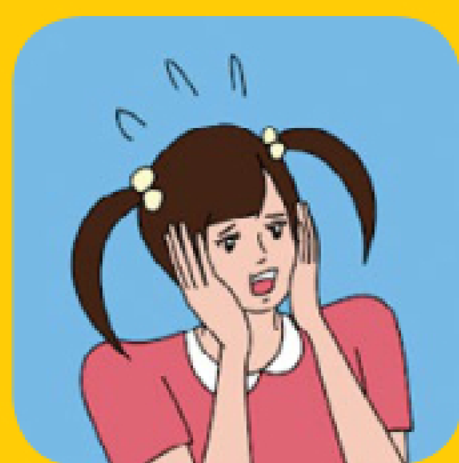
专题
2017 年日本手机游戏产业报告 6

特稿
从《一零计划》看 RPG 塔防游戏在移动端的表现 10

每期一荐

冰箱里的布丁被吃掉了

除了把游戏藏起来的老妈，还要对付偷吃布丁的老哥

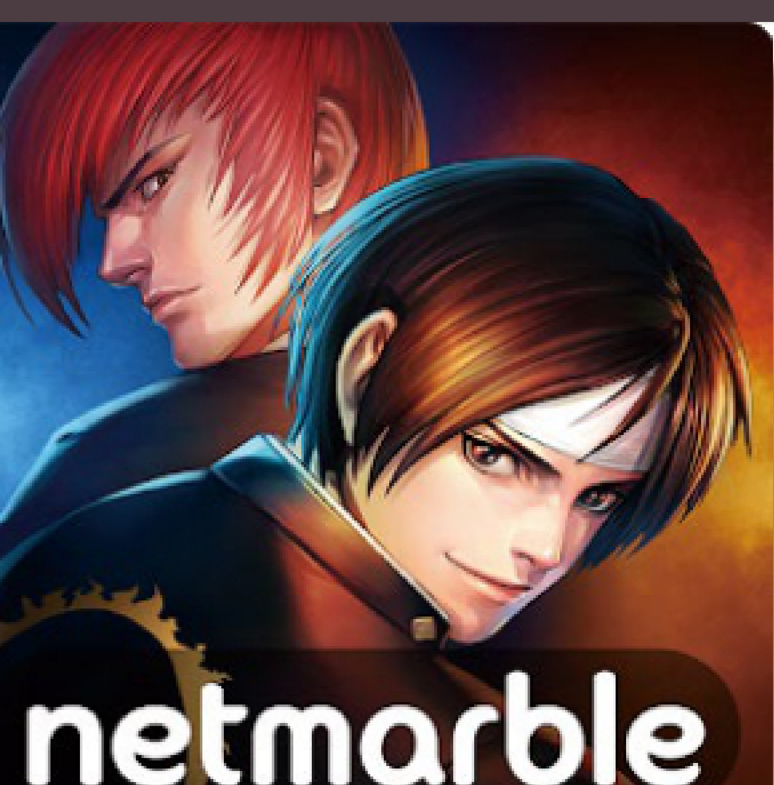














EDITOR'S CHOICE

本期编辑精选



本体免费・课金

我的便利店

マイコンビニ ～私だけのコンビニ～

地区：日本

主要语言：日语

iOS　Android

本作是一款模拟实际便利店如何运营的模拟经营类游戏，故事设定为一位拥有大规模连锁便利店的老板突然因急病辞世，而他在留下来的遗嘱里嘱咐，自己的遗产将会赠给前来挑战便利店经营，并且能取得最高营业额的人。于是包括玩家在内无数挑战者便加入到便利店经营的挑战中来。游戏的角色走清新可爱的风格，玩家在游戏中将担当其中一家便利店的店长，从雇佣员工到进货等各方面都要打点周到，而且还可以参加销售比赛与同业者进行竞争，可以说是一部非常另类的游戏。



本体免费・课金

永恒冒险 次元追迹者

グランドチェイス - 次元の追迹者 -

地区：日本

主要语言：日语

iOS　Android

《永恒冒险》是由韩国游戏厂商 KOG 开发，在韩国运营超过十年的经典 MMORPG。虽然运营时间最长的韩服也已经在 2015 年底停服，但时隔不到两年便推出了新手游，而这部手游也在最近登录到日服。本作的玩法类似即时战略游戏，玩家可以操作一支由 4 名角色组成的队伍，队员会自动攻击周围的敌人，也可以给个别角色指令发动技能。此外，本作的特色在于通过技能配搭，可把数量众多的敌人聚集到一处，然后爽快地一并击破。



售价：免费

妈妈把我的游戏藏起来了 3

Hidden my game by mom 3

地区：中国

主要语言：中文

iOS　Android

相信不少玩家小时候都有为了玩游戏而跟老妈斗智斗勇的经历吧。本作就是以这样的题材设计的密室解谜游戏，玩家只要找到并拿到藏在家中的游戏机就能过关。你的游戏机会以各种很搞怪的方式被藏起来，而老妈也会以各种奇特的姿势监视着你，走错一步就会被抓现成。解谜的难度不高但是每一关都充满槽点，因此本作的亮点与其说是谜题的难度，倒不如说在于这些逗趣的谜题设计，和各种既搞笑又作死的陷阱吧。



本体免费・课金

Underground Symphony

アンダーグラウンドシンフォニー

地区：日本

主要语言：日语

iOS　Android

由 Rekoo Japan 开发的动作角色扮演游戏，游戏的世界观设定在电脑技术高度发展，并且经历了一次世界大战之后开始复兴的世界，一个名为“贪婪”的组织正策划一场破坏和平的阴谋，而玩家将作为政府组建的反抗组织成员与“贪婪”展开战斗。游戏强调多人 PvP 对战，玩家可以组建团队，并且与队友一起扩张自己的领域，一起挑战 BOSS 或者抵抗其他团队的入侵等等，而且本作有 40vs40 的大规模 PvP 模式，适合喜欢组团玩游戏的玩家。



售价：免费

隐匿行动

Sneak Ops

地区：中国

主要语言：中文

iOS　Android

玩法简单但是关卡却非常硬核的潜入游戏，玩家要躲过敌人、摄像头以及各种各样的机关，从秘密基地中逃脱出去。游戏通过点击目的地来操作角色移动，没被发现的时候靠近敌人可以将其打晕，但是敌人过一段时间便会醒来。玩家在逃脱的过程中还要收集关卡内的磁盘，要收集够 20 张磁盘才能在检查点存档。目前游戏每天都会更新一个新的关卡（从 8 月 1 日开始），而且部分关卡的难度还颇为刁钻，适合喜欢挑战的玩家。



本体免费・课金

偶像幻想

アイドルファンタジー

地区：日本

主要语言：日语

iOS　Android

近年来形形色色的偶像类游戏可谓呈泛滥的趋势出现。而热衷于手游的 Square Enix 自然也推出过不少结合了偶像元素的游戏，不过这次剑走偏锋，以偶像企划结合自家最喜欢的魔法幻想题材，制作出了这款名为《偶像幻想》的游戏。本作从名字还是到制作阵容（比如邀请野村哲也、泉泽康久担当人设）无一不在玩“《FF》系列”的梗。作为女性向育成类游戏，游戏中登场的角色全都是来自异世界的勇者，而玩家会作为经纪人（小姐）把他们培育成顶级的偶像。



本体免费・课金

幻想生活 在线

ファンタジーライフ オンライン

地区：日本

主要语言：日语

iOS　Android

《幻想生活》是 Level-5 于 2012 年在 3DS 平台推出的一款角色扮演游戏，玩家以自定义角色进入游戏的幻想世界中，并且可以从 12 种职业中选择其一，体验截然不同的人生，本作就是继承了这样的理念制作的新作，并且加强了玩家之间互动的要素，战斗、采集、生产三类职业之间强调互相分工合作。在体验生活之余，玩家还可以组队一起探索奇妙的世界，挑战强大的敌人。游戏自开始配信之后仅 3 天下载量就突破了百万的成绩，可见本作的 IP 还是有不低的影响力。



本体免费・课金

拳皇 全明星

THE KING OF FIGHTERS ALLSTAR

地区：日本

主要语言：日语

iOS　Android

本作是由韩国知名游戏厂商 Netmarble 开发的动作游戏，既然是“全明星”，顾名思义历代出现过的角色几乎在本作悉数登场。游戏采用了类似街机游戏的横版过关玩法，并且保留了经典的 3 人组队系统，单人游玩的时候可以选择 3 名角色并在战斗中随时切换，而联机则支持 3 名玩家组队，每人各选一名角色一起共斗。同时，本作还保留了格斗对战系统。通过抽卡除了能获得不同角色之外，还能得到各种装备和必杀技，让玩家可以 DIY 角色的技能。



售价：免费

冲浪外星人

ナミノリアン

地区：日本

主要语言：日语

iOS　Android

由 Toylogic 公司的实习生开发的一款简单轻松的冲浪小游戏，玩家在游戏中操作的是一位喜欢挑战巨浪的可爱小女孩（外星人？），只要在波浪的上坡处按一下屏幕就能让小女孩跳起来并且加速，此外也可以吃小动物或者收集关卡中的珠子进行加速，如果碰到海胆或者从空中落下时撞到波浪的上坡则会减速，游戏没有 GAME OVER，只结算到达终点时的最短时间。游戏有 9 个关卡，小女孩会从地球滑到其他星球去，后期的关卡会越来越复杂，想要取得更快的成绩可不容易。



本体免费・课金

人或吸血鬼

Man or Vampire

地区：韩国

主要语言：英文

iOS　Android

有 HIDEA 公司开发的 SLG，玩家作为吸血鬼，可以雇佣人类组建自己的 4 人队伍进入迷宫探险。队伍成员由人类或吸血鬼角色组成。人类可以通过雇佣获得，而且有 1 星到 5 星的等级区分，并且人类能够通过战斗升级，但是战死的话只能等待经过时间复活。人类还可以转化成吸血鬼，转化成吸血鬼之后不能再升级，但是死后可以马上复活。游戏采用战棋形式的玩法，而每一关的目的是要找到下一层的入口不断往深处探索。如果打败该层的 BOSS 可以拿到强力的装备，但也可以直接躲过它离开这一层。

“《梦幻之星》系列”30周年纪念作公开 《Idola 梦幻之星传说》年内上线

诞生于 1987 年的“《梦幻之星》系列”是 SEGA 旗下的知名游戏品牌之一，不过 2014 年底在 PSV 上发售了最后一作《梦幻之星 新星》之后变进入了短暂的沉寂。而最近，SEGA 终于“想起”这个系列已经过了 30 岁生日，于是便公开了这部纪念作《Idola 梦幻之星传说》。

目前公开的情报可以知道，本作采用了与系列以往作品完全不同的世界观，是一个剑与魔法的世界。这个世界中有两个互相对立的阵营，分别是维护秩序和正义的阵营“LAW”，以及不愿意被规则束缚，热爱并追求自由生活的阵营“CHAOS”，除了主角大部分角色都会隶属于当中的某一个阵营。此外这个世界上的人们还受到名为 Idola 的巨大生物所威胁，为了对抗 Idola 以及阻止远古时代被封印的灾难之神复活，玩家将会投身到战斗中。

玩法方面，目前可以确定本作将会回归系列原点的指令回合制战斗形式，并且会融入全新的战斗系统，详细情报还有待公开。游戏目前已经开放事前登录，登录人数突破 10 万人可以获得《梦幻之星 在线 2》中登场的歌姬クーナ。从这一点来看，虽然本作世界观不一样，但未来依然可能会有大家熟悉的角色加入到本作。







《魔法纪录 魔法少女小圆外传》一周年纪念 将改编真人舞台剧



继承了高人气动画《魔法少女小圆》世界观，以新人物演绎全新故事的《魔法纪录 魔法少女小圆外传》开服即将踏入一周年了，而作为一周年纪念活动之一，Aniplex 宣布本作将改编成真人舞台剧。舞台剧的导演是曾经执导过《火影忍者》、《银河铁道 999》、《黑执事》等 2.5 次元舞台剧的儿玉明子担任，脚本则是由脚本家畑雅文根据原作进行改编。而参演角色主要由けやき坂46成员担当，女主角环彩羽和鹿目圆分别由柿崎芽实和丹生明里饰演，定妆照均已公开，公演的时间为 2018 年 8 月 24 日～9 月 9 日。除了改编真人舞台剧以外，以游戏主线剧情为基础的漫画版也将会在 8 月份开始连载。

值得一提的是，《魔法纪录》最近在 ChinaJoy 上宣布将会推出国服，喜欢这个系列而又苦于看不懂日语，又或者因为网络问题（虽然没有明说禁止海外 ip 但是日服是真的很难连上去）而一直没法玩的玩家可以关注一下国服的动向。



《偶像大师 闪耀色彩》迎来大型更新 玩家对战系统开放

今年4月份开服运营的《偶像大师 闪耀色彩》在7月27日迎来了一次大型的更新，这次更新的重头内容就是加入了玩家之间对战的“Grade Fes”模式。

本作作为一款玩法回归系列原点，注重偶像培养成长的游戏。一方面玩家要不断进行主线剧情，培养偶像通过试镜，另一方面也要将培育起来的角色组成队伍进行模拟对战。而这次新加入的“Grade Fes”，则是玩家与其他制作人（玩家）的偶像队伍进行比赛，并且互相争夺排位等级的模式，可以说是本作真正的核心。当然，比赛取得高排位的话，获得的奖励也是非常丰富的，其中就包括了能够突破SSR角色星级的素材（原本要抽到相同的卡才能突破）。因此如果想要培养更强的偶像，就更积极地跟同僚们对抗吧。





中文版来了！新感觉动画RPG《公主连结Re:Dive》将推出国服和港台服

7月19日，So-net宣布取得了《公主连结Re：Dive》在港澳台地区的繁体中文版代理权，译名为《超异域公主连结☆Re:Dive》。这部作品是由Cygames开发，今年年初在日服上线的角色扮演游戏，游戏最大的特色是与动画完美结合，无论界面还是剧情中都插入了大量精美的过场动画，让人游玩的同时也仿佛在观看一部制作精良的动画。此外，养眼的人设、简单的玩法以及精彩的剧情无一不是本作的亮点。



有细心的玩家发现，繁中版的宣传图上女主角露出上半球的性感服装被稍微和谐掉了，不过考虑到当初《死亡爱丽丝》刚开服时也是宣传图上的立绘被和谐而实际游戏内容却没有变的情况来看，游戏的正式版应该不用担心。

同样，本作在最近结束的ChinaJoy 2018上也宣布了推出国服。考虑到日服是锁日本ip地址的，所以想体验本作的玩家同样不容错过。



三星全新高端手机Galaxy Note9公开

8月9日，三星在纽约举行的“Galaxy UNPACKED 2018”发布会上公开了面向高端市场的全新机型Galaxy Note9，并且将于2018年8月24日全球发售。

自从2016年Galaxy Note7因为电池发生事故等问题导致品牌形象大幅下滑之后，三星一直试图用各种方法收复失地。这次Galaxy Note9采用了系列最大的6.4英寸屏幕，分辨率为1440×2960（516ppi），搭载高通骁龙845处理器，最大处理速度为2.8GHz，并且采用了1200万像素双摄像头。经历了Note7的事件之后，Note8的电池容量妥协降低到了3300mAh，而Note9为了保证高配置的硬件能有更长的时间，这次电池一口气提升到了4000mAh，看来三星对这次新机型的电池是蛮有信心的。



除了Note9之外，发布会上还公布了全新型号的S Pen，以及对应LTE的智能手表Galaxy Watch。Galaxy Watch能维持7天的电池续航时间，插入专用的eSIM之后，不仅能进行通信，还能安装一些专用的APP。



漫威英雄卡牌游戏《MARVEL Battle Lines》韩服开启预约

由韩国 Nexon 旗下 DevCat Studio 开发，集结漫威旗下众多英雄人物的《MARVEL Battle Lines》最近在韩服开启了事前登录。本作是自 2007 年《Marvel Trading Card Game》以来，漫威第二次推出电子卡牌游戏。游戏收录了过百位漫威宇宙中的角色，玩家可以收集他们的卡片组成卡组与其他玩家对战。游戏的单机模式剧情由漫威旗下的作家 Alexander Irvine 负责，玩家可以在游戏中体验漫画中的剧情。此外，每张卡上还能阅读到该角色的背景故事等等。游戏目前只在韩服开启事前登录，具体上线时间以及会否登录国服还不得而知。





再送他一个亿《碧蓝幻想》开展豪华送礼活动

如果大家身边有人在玩《碧蓝幻想》，相信你会经常听见他炫耀游戏又每天送十连开转盘诸如此类，没错，经常动不动十连一百连地送抽卡已经是这款游戏的常态了。但是最近似乎觉得送抽卡已经不够看了，于是 Cygames 决定送现金。从 8 月 1 日至 13 日（目前已经延长到了 23 日），



《碧蓝幻想》玩家每天登陆游戏都能获得一次免费抽十连的机会，而且抽完十连之后。还会出现一个抽奖宝箱，宝箱基本上是送游戏中的道具，但如果你运气好的话，还能抽到实物奖励。其中每天就有两名头等奖会奖励 100 万日元现金！（当然你得在日本国内才能拿到）另外还有每天 100 个名额奖励 1 万日元。而且除了现金之外，还有机会取得各种各样的现货，比如海鲜套装、越光米、松阪牛肉等食材，甚至还有索尼的蓝牙耳机、联想 VR 设备等实物奖品。实在是有钱、任性。

除了送礼之外，最近还有跟其他作品进行了联动，其中《LoveLive! Sunshine!!》的联动活动已经开始，水团 9 名角色都会在游戏中登场。另外，与 Konami 合作开发的《终极地带 引导亡灵之神 火星》中主角机杰夫提也会在也将会在 8 月下旬加入到游戏中。



2017 年日本手机游戏产业报告

文 宇宙人 美编 01

上期杂志主刊里面我们制作了一篇《2017 年日本主机游戏产业报告》，给大家介绍了日本各家厂商 2017 年在主机市场上的表现。不过正如大家在总评部分所见，日本游戏业目前是手机游戏占据着绝对的主导地位，而且当中不少成功的作品比如《FGO》、《GBF》等也备受我们中国玩家所喜爱。相信正在阅读这本指尖方圆别册的各位读者多少也是对手游有兴趣的吧，因此本期也顺便带大家深入了解一下 2017 年日本手机游戏市场的状况。

2017 年 APP 在线游戏累计时间 TOP20

单位：千小时
统计时间：2016 年 12 月 26 日～ 2017 年 12 月 31 日

排位	名称	发行商	时间
1	LINE 迪士尼 Tsum Tsum	LINE	716,561
2	精灵宝可梦 GO	Niantic	583,156
3	智龙迷城	GungHo	324,874
4	怪物弹珠	mixi	292,043
5	LINE PokoPoko	LINE	168,263
6	Fate/Grand Order	Aniplex	157,064
7	糖果苏打传奇	King	109,106
8	偶像大师 灰姑娘女孩 星光舞台	BNEI	101,568
9	LINE Bubble 2	LINE	95,421
10	糖果传奇	King	95,008
11	LINE POP2	LINE	89,162
12	实况力量棒球	Konami	81,858
13	碧蓝幻想	Cygames	78,687
14	Love Live! 学园偶像祭	KLab	75,415
15	最终幻想 记录者	Square Enix	72,523
16	妖怪手表 噗尼噗尼	Level-5	67,170
17	问答 RPG 魔法使与黑猫维兹	Colopl	64,975
18	白猫 Project	Colopl	64,044
19	勇者斗恶龙怪兽篇 仙境之光	Square Enix	59,976
20	刀剑乱舞 Online	DMM.com	58,613

对于手机游戏我们会从全年累计游戏时间综合计算出作品在用户中的受欢迎程度。在 2017 年，《LINE 迪士尼 Tsum Tsum》和《精灵宝可梦 GO》以绝对的优势领先第三位及以下的作品霸占着第一、二位。值得注意的是 LINE 上榜的几部作品都有非常高的总游戏时间，而且都是比较轻松的悠闲类型，能更容易吸引到数量庞大的轻度玩家。

另外对比了过往的数据会发现，近几年出现在前 10 位的作品几乎没有太大的变化，可见这些作品在留住活跃用户的策略上都是非常成功的。

手机 APP 游戏游玩状况（以平均每周计算）

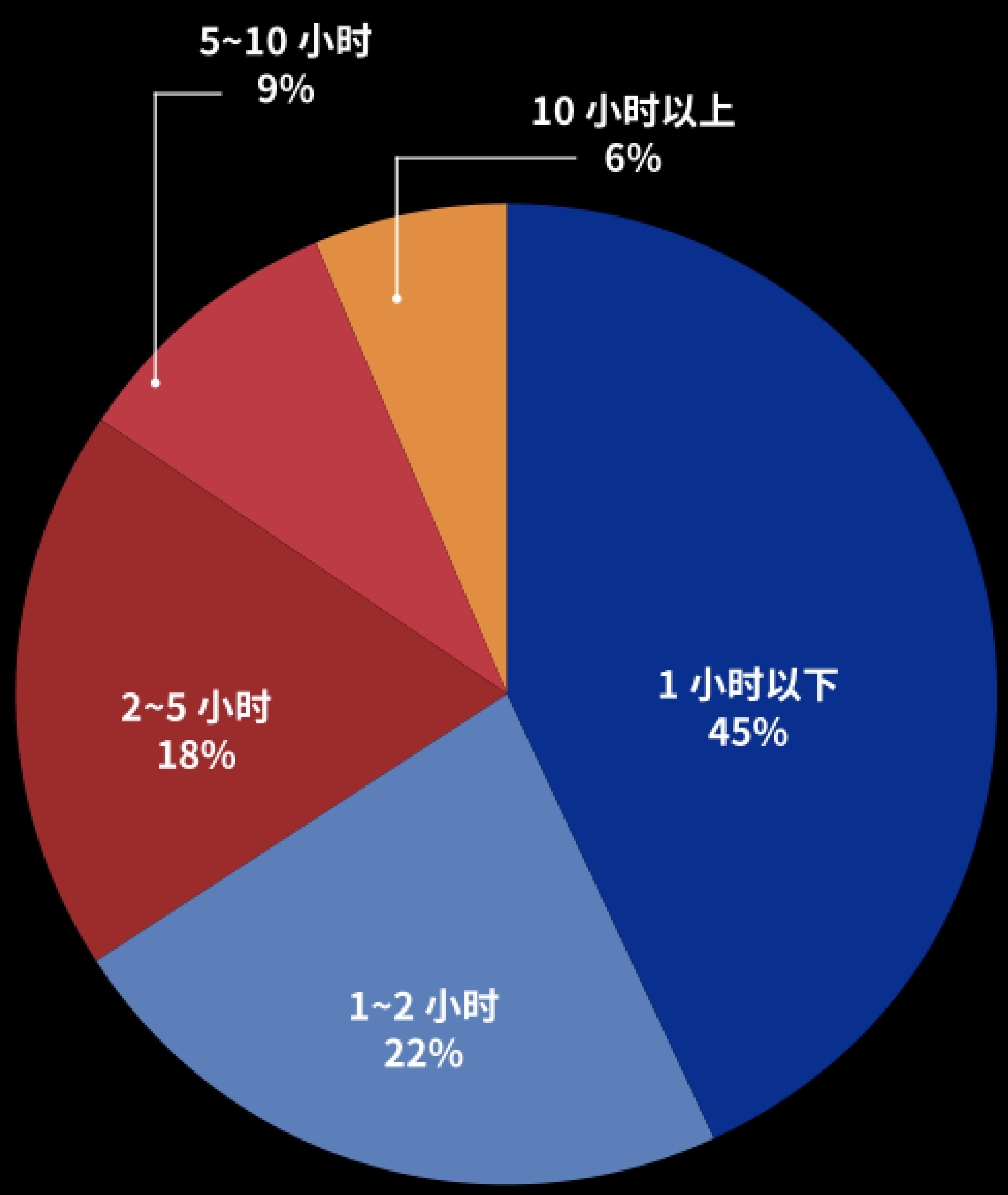
据统计 eb-i 统计，日本每周有大约 2802.9 万人进行手机游戏。平均每周课金总额为 101 亿日元，其中平均每周课金额在 1000 日元以下的用户占 65.6%。而每人的课金花费（ARPU）大概是 360 日元 / 人，对比 2016 年的 298 日元 / 人有接近 24% 的上涨。不过平均每人的游戏时间相比 2016 年的 4 小时 / 人没有太大变化。由此可以见玩家愿意在手游上花费的额度仍在不断提升。

游戏人数	2802.9 万人
游戏时间	1 亿 1317 万小时
平均每人游戏时间	4.0 小时 / 人
课金额	101 亿日元
ARPU	360.4 日元 / 人

※ 注：ARPU 为平均每人每周的课金额

■每周在 1 部作品中游玩时间区间分布

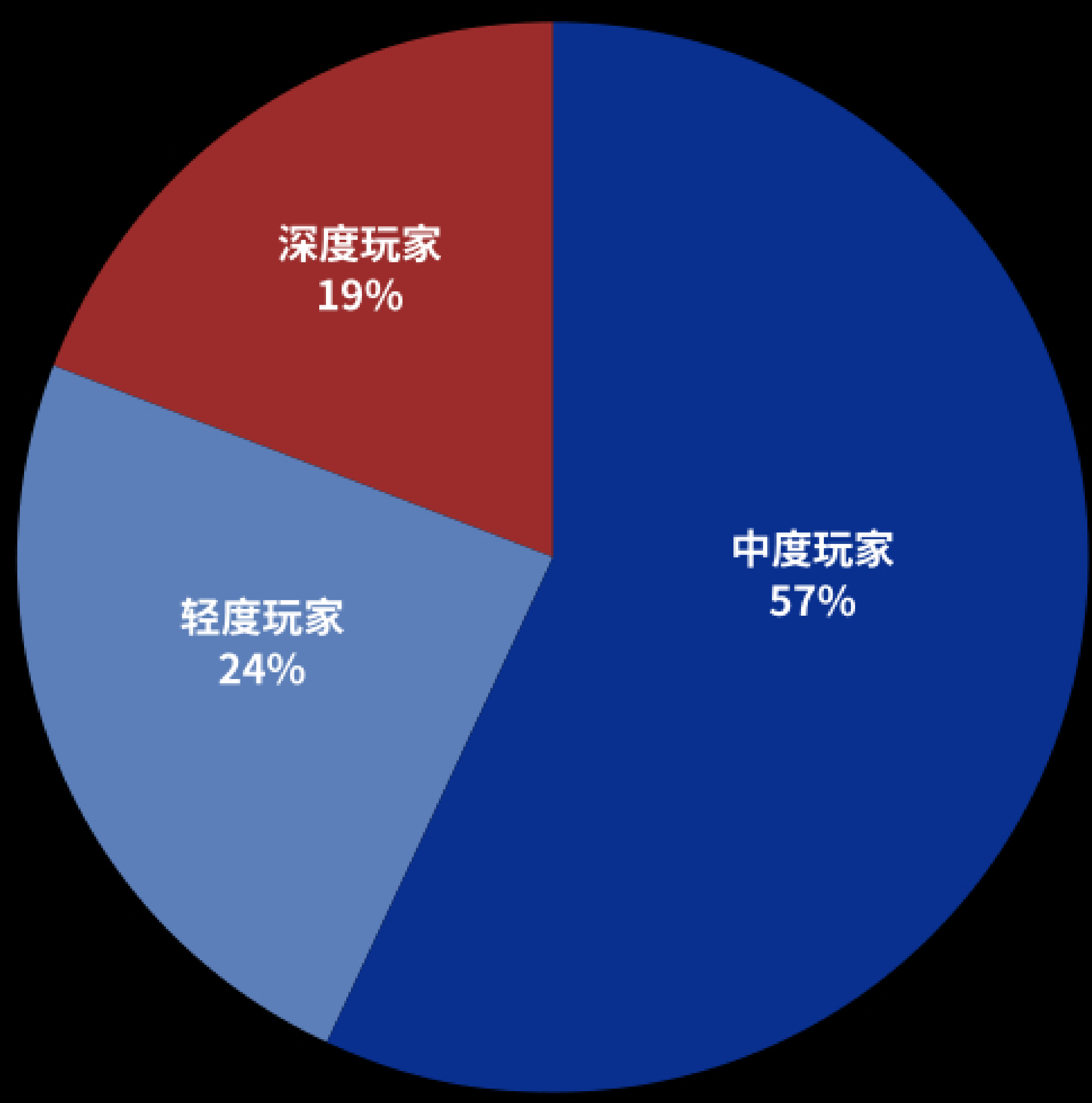
统计时间：2016 年 12 月 26 日～ 2017 年 12 月 31 日



■玩家类型占比 ※

统计时间：2016 年 12 月 26 日～ 2017 年 12 月 31 日

※ 注：玩家分类标准是以每周游戏时间来区分，不满 1 小时为轻度玩家；1 小时以上 10 小时以下为中度玩家；超过 10 小时为深度玩家。



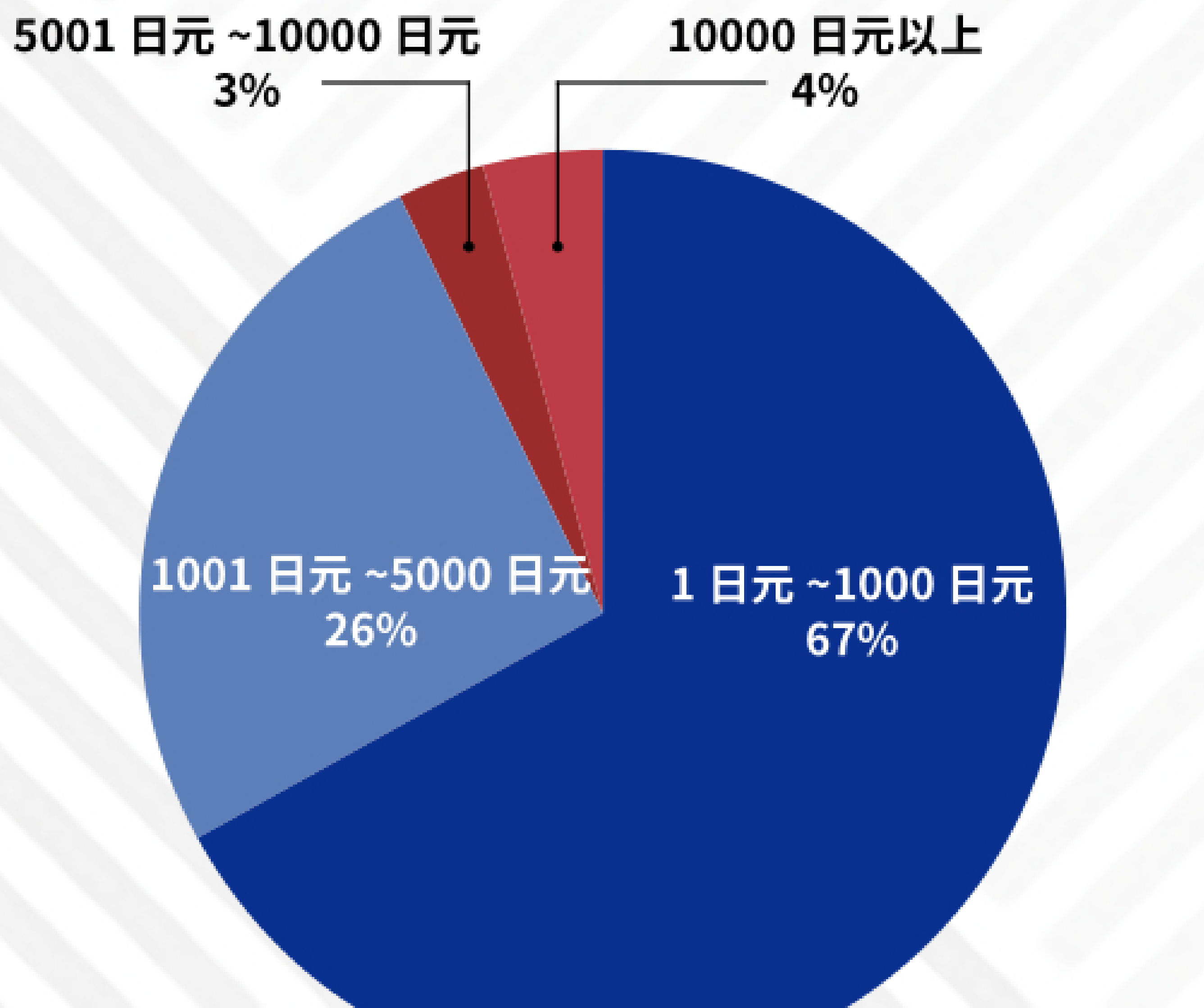
手机游戏用户类型分布

可能比较令人意外的是，日本那边男性玩家占 51.5%，女性玩家占 48.5%，数量差不多是各占一半，而玩家年龄层方面，20 岁 ~50 岁这个区间都分别超过了 20%，而且近几年来 40 岁以上的玩家占比有着上升趋势。游戏时间方面，每周游戏时间不到 1 个小时的群体最多，1~2 小时的也占了 22%，可见手游目前还是倾向于利用碎片时间游玩的路线。不过对比玩家平均课金额的大幅上涨，无课金玩家数量还是占绝大多数，课金玩家占比还不到 1 成。

■全体手游玩家课金额度占比

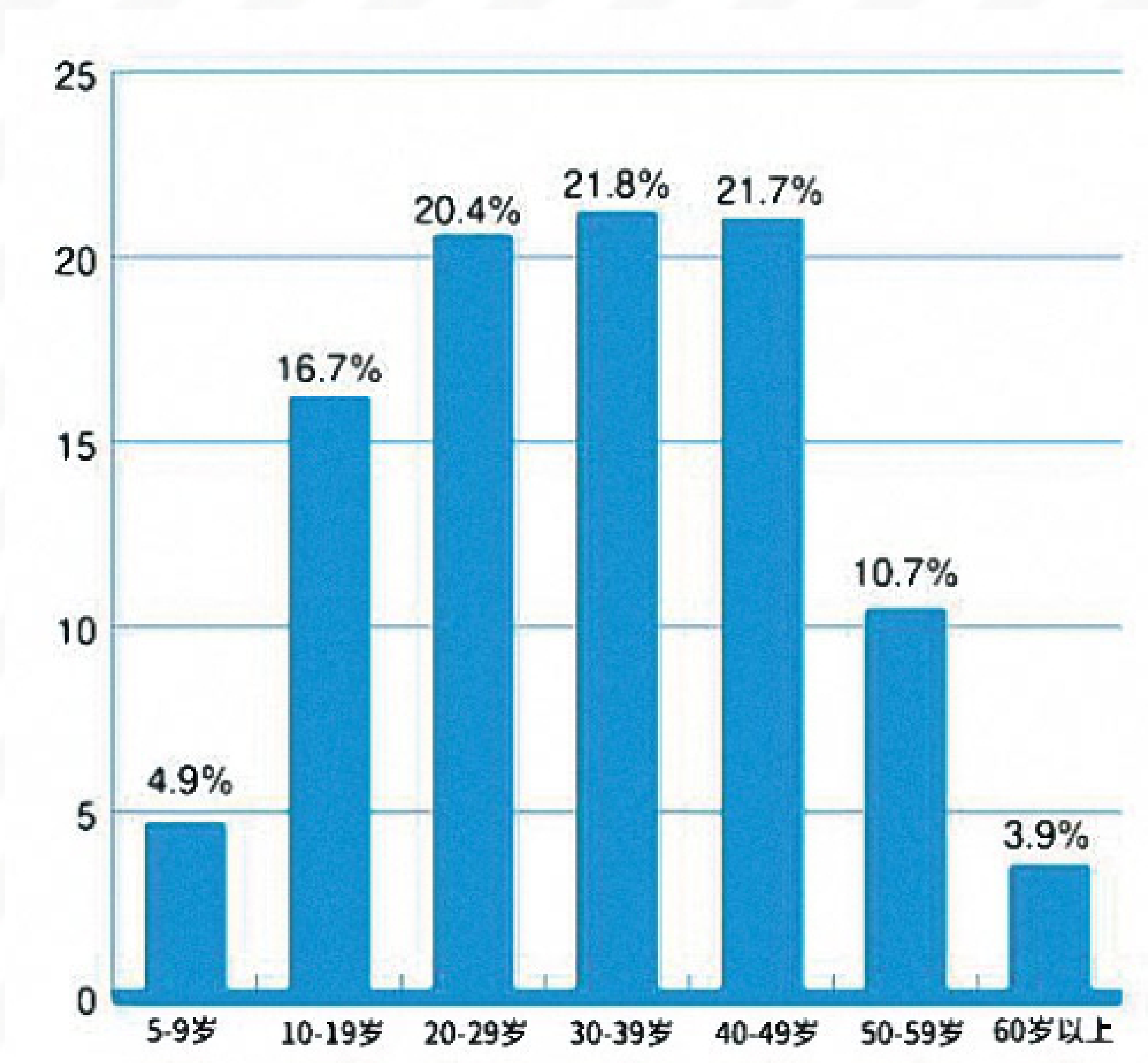
统计时间：2016 年 12 月 26 日～ 2017 年 12 月 31 日
单位：%





■玩家年龄比例

统计时间：2016 年 12 月 26 日～ 2017 年 12 月 31 日
单位：%



专题

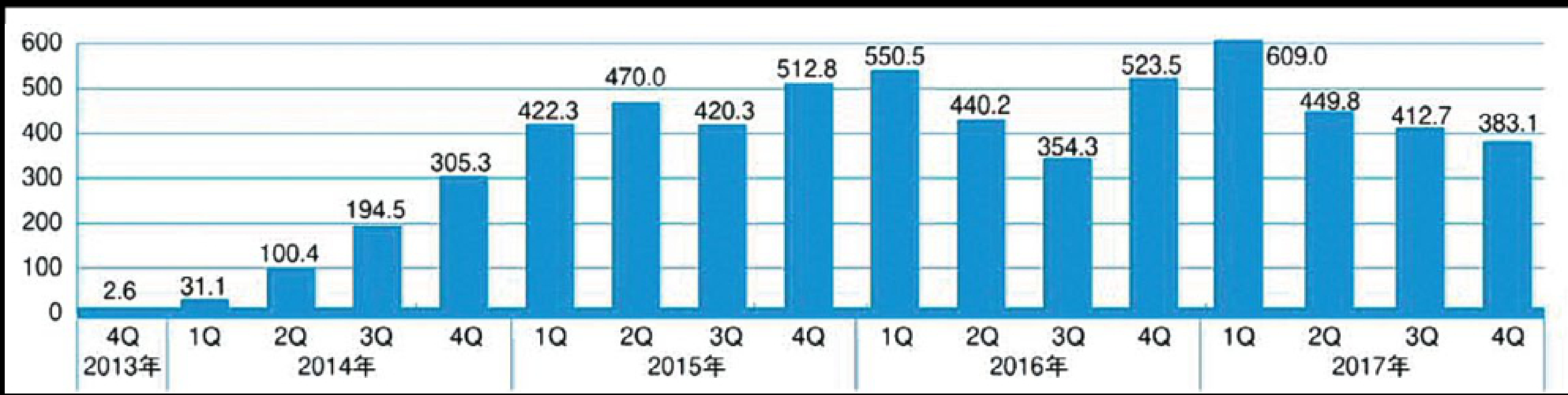
COLLECTION

2017 年 APP 在线游戏累计时间 TOP20

单位：亿日元

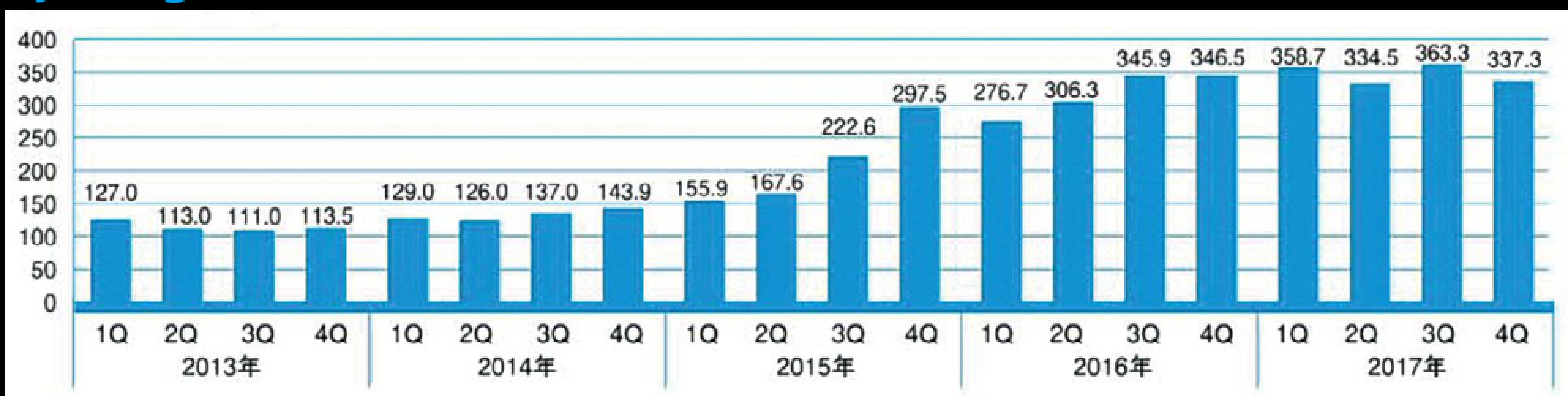
mixi

统计范围：娱乐部门



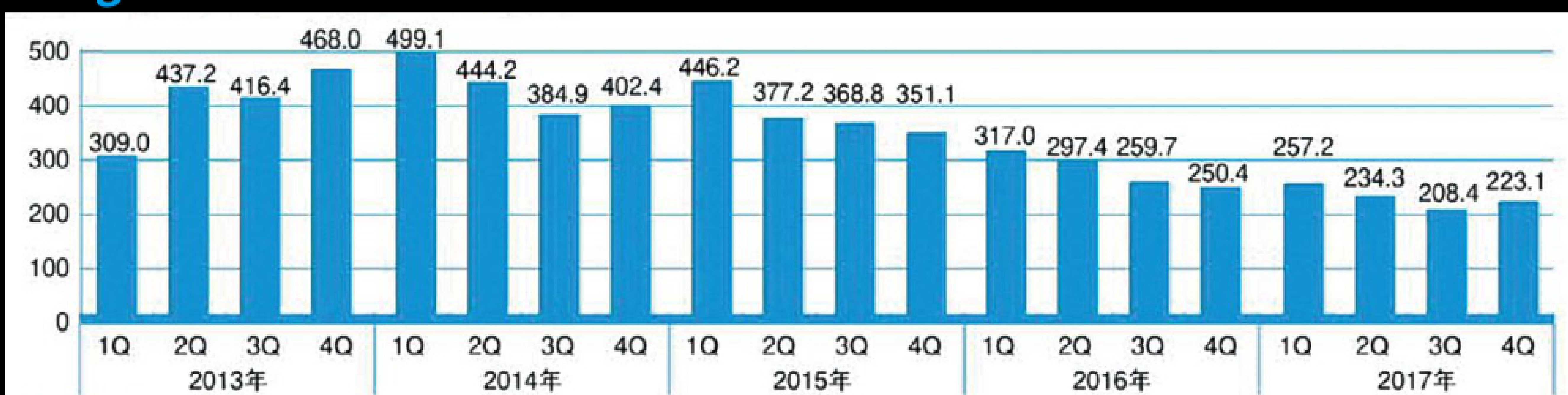
CyberAgent

统计范围：游戏部门



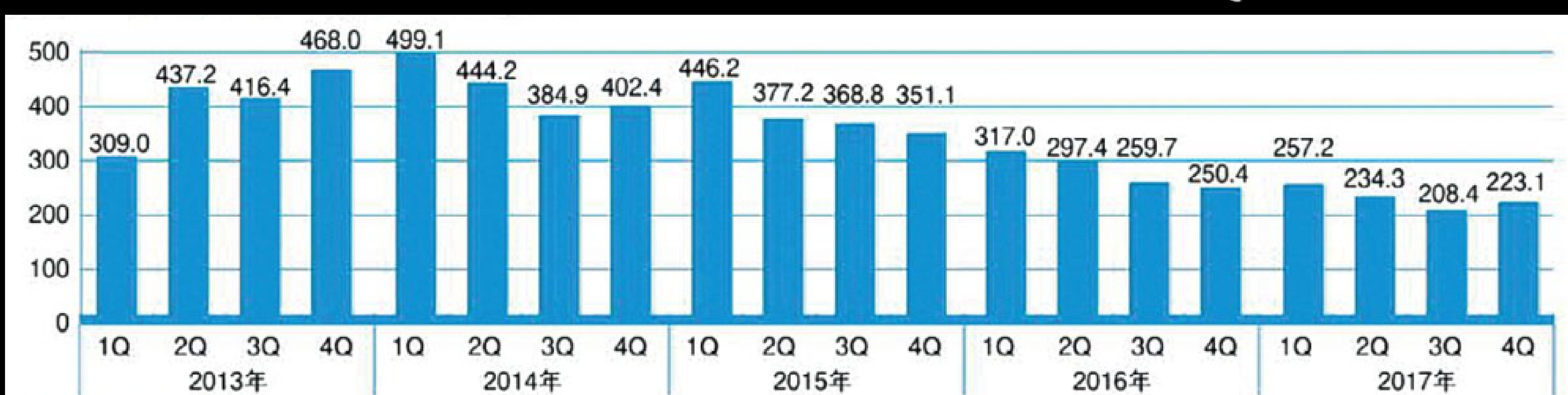
Gungho

统计范围：全公司

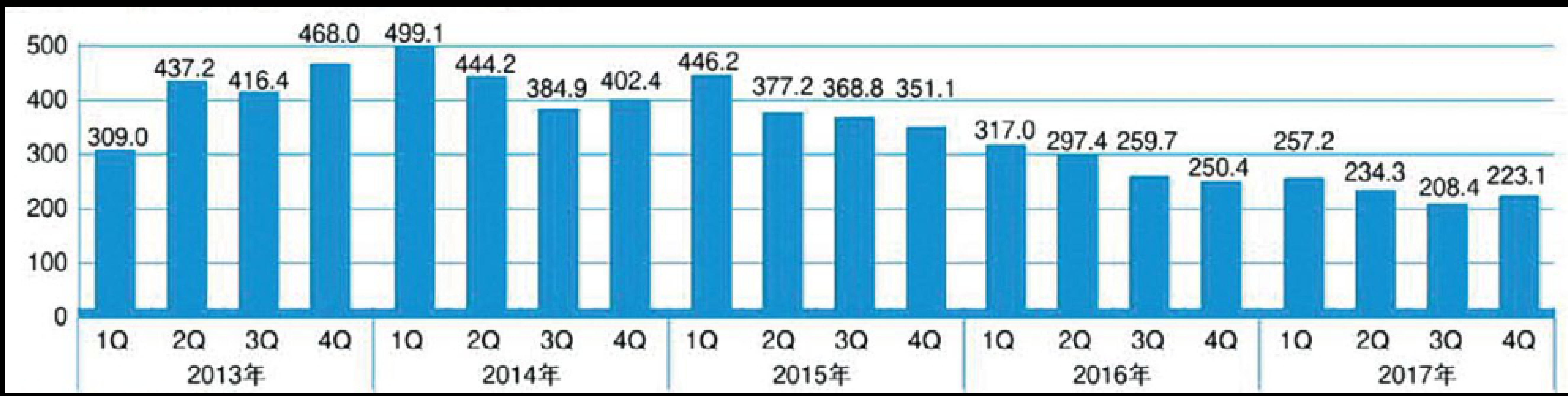


DeNA

统计范围：游戏部门（2014Q1 前是社交媒体业务）



GREE 统计范围：全公司



Colopl 统计范围：全公司



以活动为主轴的运营方式让游戏运营成本上涨

对比数据之后我们会发现，随着市场的扩大，平均一款游戏的运营团队人数也在逐渐上升。在 PC 在线游戏的巅峰时期，一款 PC 网游平均运营人数最高的是 2008 年的 7.2 人，但是随着手游的发展，这个数值在 2015 年的时候已经被打破，当时手游平均的运营人数为 7.6 人，而到了 2016 年更是达到了 9.4 人。虽然随着硬件平台的性能提升，以及游戏的规模扩大自然会使得运营成本上涨，但主要原因还是现在的游戏大多走以“活动”为主的运营路线。

简单地说，在刚上线的时候游戏中准备的内容是相当有限的，比如玩家已经看完了主线的剧情、或者收齐了所有的角色，把内容都体验完了之后，他们就会离开这款游戏。所以，厂商就要不断以更新的形式追加、扩张游戏的内容，把玩家留住。同时也通过期间限定的活动，以及玩家之间的排位竞争等方式，来刺激玩家进行游戏，让玩家留存下来，这就导致了运营需要的人力提升。而且除了直接参与到运营的人之外，画师、剧本家、声优等等都是支撑一款游戏运营不可或缺的要素。

在线游戏逐渐脱离 APP 商店平台的依赖

随着智能手机成为了在线游戏主流平台，AppStore（iOS 系统）和 GooglePlay（Android 系统）这两大与手机系统绑定的 APP 商店也随之兴起、壮大，并且几乎垄断了手机游戏的获得渠道。

但是近年来 HTML5 技术开始兴起，游戏也可以脱离 APP 这种形式推出了，只要有浏览器支持 HTML5，不管是手机还是 PC 都能游玩。很多我们熟悉的游戏比如《最终幻想 X III》都已经推出了 HTML5 版，可见这种技术有着很大的发展空间。

而目前日本专门提供 HTML5 游戏的平台有 Game Plus（由日本 Yahoo 运营）、enza（由 BNEI 和 Drecom 共通出资组建的 BXD 公司运营）、Rgames（乐天运营）等，而海外也有 Facebook 运营的（Instant Games）。HTML5 技术和这些平台的兴起会否在未来动摇到 AppStore 和 GooglePlay 的垄断地位，现在还言之过早，但是对于游戏开发者来说无疑是多了选择的空间，毕竟后两者（特别是苹果）对商店上的游戏有收益分成和各种利用规则，垄断对于开发者来说或多或少会造成些限制，而 HTML5 或许能为这些开发者开拓出新的环境。



文 御坂10074号 美编 雷普利

塔防游戏作为游戏类型中较为小众但粉丝热衷度较高的游戏类型，被移植到移动端已经不是什么新奇的事情。但是当塔防游戏同 RPG 要素结合起来，并且同 ACG 文化相靠近时，是否可以如同厂商所希望的一样，能够通过创造新的玩法以及依托 IP 去吸引更多的新用户呢？

ACG 文化在近年来被越来越多的人所了解，游戏业的“二次元”游戏也越来越多，不过此篇的重点将不放在这一部分。近日，《一零计划》在国内开放安卓删档付费测试，虽然其中很多要素借鉴了日本页游 RPG 塔防游戏《千年战争 Aigis》，但从本土化的《一零计划》中仍然可以看到很多值得我们思考的内容。



从《一零计划》看RPG塔防游戏在移动端的表现

壹 主要情况与分析

《一零计划》由国内新人团队“咕咕工作室”打造，作为一个现在只有 10 人的团队，游戏的质量仍然可以让人眼前一亮。

游戏玩法以塔防为主，以不同职业的角色替换了传统种类的防御塔，玩家需要有取舍地选择不同职业的角色才可以顺利攻略。玩家可以携带最大人数为 15 人的队伍攻略关卡，关卡内上阵角色需要消耗点数（cost），同时作为关卡限制，最大上阵数量也会有所不同。让玩家有所选择的操作，也正是其策略性的最直接体现。



■角色分为三大类别，每一类别的角色均有所区分



■关卡内的风格较为鲜艳，让玩家更好的享受战斗。

❶游戏的基础表现

《一零计划》的 UI 风格整体而言偏冷色系，同游戏中可爱的角色（可爱的女孩子一直是作为 ACG 游戏的主要卖点之一）形成了较为鲜明的对比，UI 既不会过于遮挡与突兀，也巧妙地让玩家的注意力更多的放在游戏中的角色们身上。

《一零计划》的剧情采用了近期较为热门的后现代末世类型，值得一提的是，在不同难度的战斗中，可以观察到不同的“世界线”，体验不一样的故事流程；暂且不说剧情本身有趣与否，这样的展现模式也一定程度上吸引了不少剧情爱好者们的关注。

关卡内设有弹幕互动功能，玩家可以发送弹幕与他人互动。弹幕在一开始的确让人眼前一亮，迅速成为了最快捷的攻略分享和吐槽场所，但是较多的关卡数量和长时间的战斗也导致了弹幕较多集中在新手关卡以及 BOSS 关卡等，而一些较为普通的关卡则难以见到。弹幕功能作为创新点之一，期待它能够有更多良好的表现。

❷战斗的直观体验

在战斗中，玩家需要防御不同波数敌人的进攻。战斗界面中我们可以看见剩余可逃脱敌人数（心数）、己方死亡数（墓碑）以及敌人消灭情况（消灭/剩余）等。

战斗时，角色的攻击范围决定了角色可以部署的位置。近战职业的角色可以放置在敌人前进的路线以阻挡敌人，而根据职业分类的不同，可以阻挡的敌人数量也有所不同。

远程职业的角色则可以放在高地上来协助作战。需要注意的是，敌人会攻击我方所部署的角色，远程的敌人也可以攻击我方高地角色，所以如何保护较为脆弱角色是需要仔细思考的。



■角色拥有一个主动技以及多个被动技能。

已经上阵的角色可以在冷却完毕后可以使用必杀技，不同职业的必杀技有不同的效果，玩家需要根据时机来判断是否需要使用技能。

《一零计划》的副本中并不会提示下一波敌人的数量以及行动的轨迹线，需要玩家实战后才能知晓，通常第一波是飞行怪时会导致许多玩家推倒重来，虽然在战斗后期可以考验玩家阵容的容错度，但在前期无疑是在没有提供“惊喜”的同时大大增加了玩家的试错成本。

战斗中角色被击倒后将不能再次上场，需要换上替补角色直到角色用尽。虽然我们可以主动撤退以空出上阵位让给其他角色，但是撤退的角色将会直接离场，过于高的撤退惩罚使这一功能在使用时需要更加精细的打算。



③养成的策略玩法

《一零计划》中角色获取的主要方式除了主线掉落、特殊奖励外仍然以“扭蛋”（游戏中称为“构成”）为主。

角色培养分为五类，基础、强化、领悟、植入、共鸣。基础与强化较为常见，不详细阐述。领悟则可以强化以及解锁技能，当然为了限制玩家的游戏进度，仍然有着分等级的解锁机制以及分级别的材料需求。领悟不仅可以学习新的技能，还可以改变技能或普攻效果，可以说角色特点的展现大部分都取决于技能的领悟。

植入则是放入最多七类的属性强化道具，道具需要通过活动或者战斗获得，属于附加玩法的一种。共鸣则提供属性加成、主动技升级以及上场所需 COST 值减少的功能，一定程度上增强了游戏的策略性，但结合随机出现的属性加成而产生的落差感，能否让玩家整体的游戏体验提高是值得观察的事情。

培养类型	基础	强化	领悟	植入	共鸣
对应功能	数值阅览	升级突破	技能强化	符文镶嵌	附属加成



■角色培养加入了许多新功能，但仍然遵循传统框架

贰 SRPG与传统塔防的结合

①职业的分类与特性

《一零计划》中拥有五种近战、七种远程共计十二种职业。

近战职业：战士、盾卫、潜行、领主、龙狩。

职业	战士	盾卫	潜行	领主	龙狩
特性	回复COST	防御格挡	闪避控制	团队增益	特殊肉盾

远程职业：牧师、火法、冰法、术士、巫女、枪炮、弓箭。

职业	牧师	火法	冰法	术士	巫女	枪炮	弓箭
特性	治疗回复	群体伤害	减速迟缓	持续伤害	输出治疗	间断爆发	常规输出

十二种的职业划分模式让《一零计划》的玩法更加灵活，多职业的好处非常明显：更多的游戏体验、更广的容错幅度、更大的设计空间、更深的卡池深度、更多的策略组合……不过就目前而言，《一零计划》的角色仍然较少，无论是在目前框架中开发出更多角色，还是推出新的职业体系，都期待制作方能够为我们带来眼前一亮的表现。



②职业的多样性与平衡

判断职业平衡最简单的方式则是查看是否有最优解，如RPG游戏最典型的职业划分便为“防御、输出与治疗”，《一零计划》中采用的仍然是这三种。

治疗职业由于没有二次分类（巫女归纳为输出），所以基本都可以上阵不做展开讨论。如果说防御角色因为不同职业提供的特性或可阻挡的敌人数量不同仍然可以在战士、盾卫、领主和龙狩（削弱前）中有所选择的话，那么输出职业中大部分情况都被火法所替代了，除了弓箭仍然有所活跃外，术士、巫女和冰法几乎可以说见不到（术士由于百分比伤害可以在 BOSS 关中出现），惟一有所限制的就是火法较高的 cost，但仍然未能有更加平滑的一套角色平衡体系。

职业与角色技能特性的设计让每一个角色的特点有了更大程度的发挥，然而如何在发挥角色特点的同时保持角色的平衡则需要非常严谨的数值设计与计算，这是非常考验团队实力的部分。《一零计划》在本次测试中出现的一些数值平衡偏颇，导致了“火法”这一职业拥有碾压同类职业的表现，是否拥有（或拥有多名）这一类角色会让玩家的游戏体验有着明显的不同。

多职业、多类别的角色分类正是 RPG 塔防游戏的特点以及优点所在，能够为玩家带来更多不同的游戏体验和策略。然而能否把握住游戏的数值平衡，如何精巧地设计地图和敌人以发挥出角色的特点更是需要用心去思考的地方，“策略性”不仅仅体现在玩家游玩时候的选择，同样也出现在制作团队的制作过程中。

叁 矛盾与发展

虽然遇到了不少的问题，但《一零计划》在本次测试中仍然得到了玩家们满意度较高的评分，不过在这样的评分之下依然有我们值得思考的地方。

笔者以《一零计划》为例，针对RPG塔防游戏在移动端的表现提出了两大主要矛盾，希望能抛砖引玉。



❶ 游戏深度与玩家碎片化投入的矛盾

塔防游戏作为高策略性游戏，通常需要玩家花费一定时间去钻研才能领悟其中的诀窍。然而移动端游戏发展的趋势越来越碎片化，并且轻度玩家的占比也越来越高，塔防游戏进行一场战斗时需要提前准备甚至反复试错的时间和精力成本显然会筛选掉大部分此类玩家。

《一零计划》中采用了更轻量的玩法模式、更低的难度曲线和诸多附加玩法来留存这一批玩家，但如果玩法的重心偏离了塔防的话，那么直接推出一个市面上较为主流的卡牌AVG或RPG是否反而会有更好的市场反馈呢？至于解决这一矛盾的方法是更加特异化的游戏玩法还是与主流玩法同质化，则是不仅需要玩家去选择也更是游戏厂商所需要思考的内容。

❷ 策略性表现与平衡度的矛盾

策略类游戏通常的设计理念为“更复杂的设计，更精简的表现。”即通过设计复杂的数值公式和玩法模式来让玩法的多变性与策略性得到进一步的上升，但得出的反馈在玩家进行游戏体验和操作时要变现得更简单。然而策略性越高的游戏玩法的可能性与组合就越多，如何维持相互之间的平衡就更难。顺便一提，玩家的培养进度和游戏生命周期的矛盾也属于此类。

《一零计划》的操作难度并不高，战斗中大部分情况下也只需要上阵，偶尔释放技能就可以了，游戏中拥有的十一种职业也让玩家有了更多的操作空间。正如上文中所说的一样，“如何精巧地设计地图和敌人以发挥出角色的特点更是需要用心去思考的地方”。让我们换个思路，如果在角色设计上陷入瓶颈，那么将思路放在地图和敌人上也许会有意想不到的突破。

结语

《一零计划》不是第一个RPG塔防游戏，也不会是最后一个，笔者也正是此类游戏的爱好者之一。从《一零计划》着眼，看待RPG塔防游戏在移动端的表现，仍然有许多可以继续挖掘和思考的地方，如何制作出一款能让更多人喜爱的游戏，则不仅需要游戏厂商也需要广大游戏爱好者一起努力。



■同类游戏《千年战争aigis》战斗截图




世紀末デイズ
OUR ERA'S END